昭和63年5月1日発行(毎月1回1日発行)第7巻第5号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

マイコンBASIC Magazine

わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌

May 1988 5
定価 ¥380



3.5インチ9.3Mディスクまで付いた!

PC-88VA3登場

スクープ!5万円のコストダウン実現のニュータイプ

X68000 ACE

チャレンジ!X68000 『源平討魔伝』堂々の完成!

特集 出展ビデオゲームを完全レポート '88 AOU

ホンキでPlayホンネでReview
桃太郎伝説にみるゲーム・システム研究

BBS電話帳追補版

だれでも打ち込める特選プログラム48本

BM-Jr/LII2 DRAGON CRYSTAL
BM-LIIIMK5 GET WILD
ファミコン/ツインファミコン バトルボール/BATTLE ROBOT/MAI
FM-7/77 ヘリ&ボム THE LABYRINCE OF VAGULLDIO
FP-1000/1100 FASTEN
JR-200 FORCE II
M5 PARACHUTE/BROKEN BLOCK
MSX 時には真珠のように/CRAB & FISH/スライム君
MSX2 ARCHANGEL
MZ-80K/C/1200/700 移植版 PAC-WORLD
MZ-700/1500 JI-RIDER(地雷だ)/デッパー
MZ-1500 SIDE SPOT
MZ-2000/2200/2500 PHENIX KID
MZ-2200/2500 移植版 数学教師みやびくん
MZ-2500 かめ君・うさぎ君
PASOPIA7 玉
PC-6001/mkII/6601/SR HOLE UP/マルチゲーム
PC-6001mkII/6601/SR スペース・アンビュランス
PC-6001mkIISR/6601SR THE ADVENTURE
PC-8001/mkII/SR WORD CATCH/減税討魔伝
PC-8001mkII/SR 虹の国
PC-8001mkIISR せんしゃ日記
PC-8801 OFF BURN
PC-8801mkIISR RADAR SIGHT
PC-88VA 月に帰ろう
PC-9801 WORK MAN
S1 POISON
SC-3000 サブマリン
X1 移植改良版 バウンドボールX1/ONE-KEY BASKETBALL
X68000 THE MOLE
PB-100 あめんぼ君の一日/Arkaloid
PC-1500 Green Wool

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

X68000 TOYPOP
PC-6001mkIISR/6601SR スペースハリアー
ファミコン/ツインファミコン ロックンロープ
MSX カルテット
PC-8801mkIISR 恋のホットロック

新コーナー開設 **読者の闘技場**

どこから始めるか、どう楽しむか、

これから始めるのなら、このレベルを望みたい。
MZ-2520は、パソコンに本気で取り組む人のための
"歯応えある入門機"です。みせかけの機能を追うのではなく、
使いこむほどに凄さがわかるクォリティマシン。
ゲームだけには終わらせず、知的ツールとして
使いこなしたい、というキミに捧げます。

●パソコン通信や簡易データファイルとしても使える「テレホンソフト」標準装備●スピーディな文節変換でワープロに対応、約9万語の辞書ROM搭載●カラーディスプレイテレビでスーパーインポーズ(320×200ドット表示)可能●高解像度グラフィック表示(640×400ドット・4色)、256色同時表示(320×200ドット表示)も実現●FM音源、SSG搭載●640KBの3.5インチFD2基搭載

(多彩なジャンルで豊富に揃ったMZ-2520アプリケーション)

ソフト名	価格	ジャンル	お問い合わせ先	Tel.
SUPER春望クリエイティブII	34,800円	ワードプロセッサ	デービーソフト	(011)251-7462
ユーカラK2+	28,000円	ワードプロセッサ	東海クリエイト	(03)456-4610
ビジレスAD	98,000円	データベース	MASH SYSTEMS	(0565)35-0809
FREE CALL	6,800円	通信	シスポート	(07746)3-1131
TOWN BBS Ver4.0	39,800円	通信(ホスト用)	シスポート	(07746)3-1131
PERSONAL CP/M	16,800円	CP/M	シャープ	(06)621-1221 (03)260-1161
FORTRAN	13,800円	開発言語	シャープ	
C	13,800円	開発言語	シャープ	
COBOL	13,800円	開発言語	シャープ	
LISP	13,800円	開発言語	シャープ	
PROLOG	13,800円	開発言語	シャープ	
Super Paint	12,800円	グラフィックス	エス・ビー・シーソフトウェア	(03)353-9241
ぱれっと	18,000円	グラフィックス	ダイナウェア	(0727)62-8201
G-EDIT 2500	8,000円	グラフィックス	データウエスト	(06)968-0136
ILLUST BOX ※1	7,800円	グラフィックエディタ	ロードス	(0852)21-9141
FMシンセサイザーボード	24,800円	ミュージック	ニッコーシ	(03)270-8851
サウンドギャル ※2	7,800円	ミュージック	ユニバース	(0862)44-1176
カレイドスコープ(第1弾)7万光年の胞子たち	9,800円	ロールプレイングゲーム	GA夢	(03)361-4063
カレイドスコープ(第2弾)発汗惑星	5,800円	ロールプレイングゲーム	GA夢	
カレイドスコープローダーセット	4,800円	ロールプレイングゲームツール	GA夢	
ムーンチャイルド	7,800円	ロールプレイングゲーム	GA夢	
トリトーン	6,800円	ロールプレイングゲーム	ザイン・ソフト	(0794)31-7453
九玉伝	7,800円	ロールプレイングゲーム	テクノソフト	(0956)33-5555
ザ・ブラックオニキス	7,800円	ロールプレイングゲーム	ビー・ピー・エス	(045)931-0151
ウィザードリィ I	9,800円	ロールプレイングゲーム	フォアチューン	(03)667-2707
レリクス	7,200円	ロールプレイングゲーム	ボーステック	(03)407-4191
リ・バース	7,800円	アドベンチャーゲーム	エス・ピー・エス	(0245)45-5777
デーモンクリスタル	6,800円	アドベンチャーゲーム	電波新聞社	(03)445-6111
棋太平	7,000円	シミュレーションゲーム	エス・ピー・エス	(0245)45-5777
蒼き狼と白き牝鹿	8,800円	シミュレーションゲーム	光栄	(044)61-1861
蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	9,800円	シミュレーションゲーム	光栄	
三国志	14,800円	シミュレーションゲーム	光栄	
信長の野望	7,800円	シミュレーションゲーム	光栄	
ザ・コックピット	6,800円	シミュレーションゲーム	コムパック	(03)375-3401
テグザー	6,800円	アクションゲーム	ゲームアーツ	(03)984-1136
ROBO WRES2001	6,800円	アクションゲーム	マイクロネット	(011)561-1370
ゼビウス	6,800円	シューティングゲーム	電波新聞社	(03)445-6111

※1「Print Shop」用グラフィックエディタ ※2 MZ-2520では自動ダビング不可
▶ここに掲載されているソフトは一例です。MZ-2500シリーズ用ソフトについての詳細は「APPLICATION LIBRARY」をご参照ください。



さらにグレードを求める人へ、好評発売中。

MZ-2531 ●640KB3.5"FD2基、ボイスレコーダ搭載
標準価格199,800円

●写真の14型カラーディスプレイMZ-1D22標準価格108,000円は別売です。
また装着されているカセットテープは撮影用で、本体の付属品・市販品ではありません。

資料請求券 ベーマガ・5月

ますます熱くなる。
クリエイティブワークステーションX68000。



●新たなゆとりが創造力を刺激する——。20Mバイトハードディスクを本体に内蔵したX68000 ACE [HD] の登場です。もちろん、X68000としての本質は変わるはずもなく、あのクリエイティブなX68000そのものです。といって、たとえ3.5インチのハードディスクとはいえ、それをスリムなマンハッタンシェイプの本体内に搭載するには、これまで以上の実装密度が要求されます。このハードディスクモデルには、集積度をさらに高めたカスタムICや、メモリとして1MビットのダイナミックRAMが採用されていますが、これは、いわば過去1年間の成果というべきもので、ある意味では、ビジュアルシェルなどのソフトウェアに対してハードウェアのユーザーインターフェイスとも言えるでしょう。ハードディスクそのものについては、C.G.やサンプリング音源などX68000のパフォーマンスがフルに発揮できるプロフェッショナルな分野への対応はもちろん、大量のデータを扱うビジネス分野にも余裕をもって対応。またハードディスク上のファイルメンテナンスが可能なユーティリティも装備しています。

●約80本、X68000のパフォーマンスにふさわしいさまざまなジャンルのソフトウェアがすでに流通。このマシンのソフト環境は着実な歩みを見せています。この間、ユーザー各位の熱烈なご支持とシステムハウス各位の開発ご努力に心からの感謝をささげるとともに、そうしたご厚意に対して、私たちは将来的な展望も含めて、でき得るかぎりのサポートをお約束するものです。ホビーマシンというより、ポテンシャルを秘めたホリゾンタルなマシンとしての確立。各ジャンルへの付加価値対応はこれからです。X68000の可能性にご期待ください。

〈X68000ACE [HD] の主な特長〉 ●3.5インチ20Mバイトタイプのハードディスク(平均アクセスタイム80ms)を内蔵 ●実装密度をさらに追求して信頼性を高めたマンハッタンシェイプ ●68000搭載 ●テキスト、グラフィック、スプライト、独立3画面設計、最大12Mバイトの大容量メモリ(標準1Mバイト) ●フレンドリーOS、Human68k搭載 ●連文節変換、マルチフォントをサポートした強力日本語処理 ●1024×1024ドット(最大表示エリア768×512ドット)の実画面エリアを装備した高解像度表示能力 ●512×512ドット、65,536色同時発色 ●水平32、1画面128のパワフルなスプライト機能 ●オーバースキャン機能を採用した512×512ドットレベルのスーパーインポーズ ●テキストビットマップ方式採用 ●8重和音ステレオFM音源搭載 ●音声デジタイズ記録AD PCM※採用 ●マウス・トラックボール標準装備 ●1Mバイト5インチFDD2基搭載 ●「X-BASIC」、「辞書ディスク」と各種ユーティリティ、「日本語ワードプロセッサ」をバンドル

※Adaptive Differential PCM

豊富な周辺機器がクリエイティブワークをサポート。

品名	型名	価格
●15型カラーディスプレイ	CU-15M1(E・B)	標準価格 99,800円
●カラーイメージユニット	CZ-6VT1	標準価格 69,800円
●カラービデオプリンタ	CZ-6PV1	標準価格198,000円
●24ピン漢字プリンタ(80桁)	CZ-8PK7	標準価格122,000円
●24ピン漢字プリンタ(136桁)	CZ-8PK8	標準価格152,000円
●24ピン漢字プリンタ(80桁)	CZ-8PK9	標準価格 89,800円
●熱転写カラー漢字プリンタ	CZ-8PC2	標準価格 69,800円
●ハードディスクユニット(20MB)	CZ-620H	標準価格178,000円
●モデムユニット	CZ-8TM2	標準価格 49,800円
●RS-232Cケーブル(平行接続型)	CZ-8LM1	標準価格 7,200円
●RS-232Cケーブル(クロス接続型)	CZ-8LM2	標準価格 7,200円
●1MB増設RAMボード(内蔵用)	CZ-6BE1A	近日発売
●拡張I/Oボックス	CZ-6EB1	標準価格 88,000円
●2MB増設RAMボード※	CZ-6BE2	標準価格 79,800円
●4MB増設RAMボード※	CZ-6BE4	標準価格138,000円
●GP-IBボード	CZ-6BG1	標準価格 59,800円
●ユニバーサルI/Oボード	CZ-6BU1	標準価格 39,800円
●増設用RS-232Cボード(2チャンネル)	CZ-6BF1	標準価格 49,800円
●数値演算プロセッサボード	CZ-6BP1	標準価格 79,800円
●アンプ内蔵スピーカーシステム(2本1組)	AN-160SP	標準価格 59,800円
●ジョイカード	CZ-8NJ1	標準価格 1,700円

※ご使用の際にはCZ-6BE1Aが必要です。

■本体+キーボード CZ-611C-GY 標準価格399,800円
■15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.39mm) CZ-601D-GY 標準価格119,800円
■15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.31mm) CZ-611D-GY 標準価格145,000円(4月末発売予定)
■チルトスタンド CZ-6STI-E 標準価格5,800円

〈パソコン教室開催のお知らせ〉 X68000、MZ-2861のパソコン教室を開催します。くわしくは、下記までお問い合せください。

札幌(011)642-8111・仙台(022)288-8705・東京(03)260-1161・横浜(045)201-6525・名古屋(052)332-2611・大阪(06)222-7655・神戸(078)291-8715・福岡(092)481-2860


C&C Computers and Communications
「これは、きっと、テレビより、面白くなる。」
新登場
NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-88VA2
本体標準価格……298,000円
NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-88VA3
本体標準価格……398,000円
斉藤由貴
つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン
国内実績 No.1
■お問い合わせは、最寄りのNECへ
北海道支社(札　幌) 011(251)5531
中部支社(名古屋) 052(262)3611
中国支社(広　島) 082(242)5503

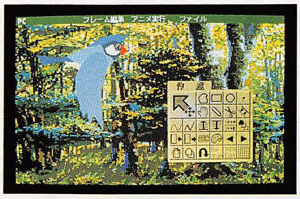
NEC

見たり、聞いたり、感じたり。
あなたの五感がパソコンでもっと熱くなる。
文字も、絵も、音声も、
誰もがカード感覚であやつれるパソコン
PC-88VA2/VA3、新登場。

テレビ以上に楽しい世界が、ここにあります。与えられたものをただ観賞するだけではなく、自分からどんどん参加し、作り上げ、手を加えてゆく面白さ。新発売のパソコンPC-88VA2/VA3は、「ワープロで文章を打つ」「画面に絵を書く」はむろんのこと、ビデオ映像やアニメーションを自分で加工するビジュアルエンタテイメント、作曲や演奏をライブに楽しめるミュージックエンタテイメントまでそろったマルチメディアマシンです。もちろん、ゲームの迫力も満点。さらには、パソコン通信やデータベースのアクセスによって、時間や空間を超えた限りなく深い交流や知的興奮も体験できます。しかもその上に、まったく新しい次元のデータベースソフトウェア「パーソナルインフォメーションツール PI」を提供。このソフトウェアとPC-88VA2/VA3があれば、文字も絵も、さらには音やビデオ画像、アニメーションでさえも、ひとつの画面上で自由に登録したり検索したり加工したりできます。しかもカードをめくるように手軽に気持ちよく。これはもうテレビでは体験できない未知の世界。PC-88VA2/VA3は、これまでのあらゆるエンタテイメントに加え、桁違いの知的快感をあなたに与えてくれるのです。



夢をしっかり実現するための最先端ハードウェア。 AVやデータベースなどこれまでになく幅の広いジャンルに対応するために、PC-88VA2/VA3は最先端の技術を満載しています。CPUには、NECが独自に開発した16ビットCPU μPD9002を採用し、これまでのPC-8800シリーズとの互換性を保ちながら大容量・高速処理を実現。また、文節の区切りまで学習できる新連文節変換方式の採用により、日本語処理能力はワープロ専用機に匹敵します。もちろん、快適な操作のためにマウスは標準装備。パソコンとしての基本機能は、ビジネスマシンに勝るとも劣らないポテンシャルを誇ります。さらに、ビデオの画像を取込んでも自然に近い表現が可能な65,536色表示のグラフィックス機能、ステレオ出力のFM6音、リズム6音・ADPCMによるデジタルサンプリングが可能なサウンド機能を装備。





さまざまな専用LSIによりパソコンでは最高水準のAVパワーを発揮します。これらのAV機能を気軽に楽しむためには、アニメ作成ソフト「アニメフレーマー」(本体に標準添付)、音楽ソフト「インスタントミュージック」「ミュージックワールド」などの専用ソフトも用意されています。そのうえPC-88VA3には、パソコン初の大容量9.3Mバイト3.5インチフロッピィディスクを搭載。あらゆるデータを統合できる新時代のソフトウェア「パーソナルインフォメーションツール PI」[※]の機能を存分に駆使できます。

※ パーソナルインフォメーションツール Pi 標準価格……………………………28,000円

春のワクワクイベント情報

夢があるからアートする

第1回NECパーソナルコンピュータ

パソコンアート大賞作品募集

気ままに作ってグランプリ。気軽に応募してみませんか。

NECのパソコンPC-8800/9800シリーズを使ってユニークでオリジナリティあふれるコンピュータアートを作ってみませんか。子供から大人まで、どなたでも気軽に参加できる楽しいコンクールです。今回のテーマは〝夢〟。21世紀へ向けてあなたの夢をパソコンで自由奔放に表現してください。夢いっぱいの作品をお待ちしています。

■応募期間■

1988年3月21日～5月31日まで(当日消印有効)

■ 賞 ■

パソコンアート大賞(賞状、賞金3万円)他、各種賞を用意しています。

※応募方法、応募条件等詳しいことは、NECパソコン販売店頭のポスター、チラシをご覧下さい。

〈上記に関するお問い合わせ先〉パソコンアート大賞事務局 TEL(03)584-7068

学園のパソコンクラブの皆さんへPCポスターをさしあげます。

学園パソコンクラブポスタープレゼント

いよいよ新学期！ 新入生のクラブ勧誘に斉藤由貴ちゃんのパソコンポスターなどを使ってみませんか。ご希望のクラブまたは同好会の方はどうぞお申し込みください。

■お申し込み方法■

送付先ご住所／お名前／学年／電話番号／クラブ 所在の学校名／クラブ会長名／クラブ会員数を官製ハガキにご記入の上、下記までお申し込みください。

〒108：東京都港区三田1-4-28 三田国際ビル
日本電気㈱パーソナルコンピュータ販売推進本部
「学園パソコンクラブ」係

■ご提供ポスター■

NECパソコンPCシリーズのポスター数種類

東北支社(仙台) 022(261)5511　東京支社(東京) 03 (456)3111
北陸支社(金沢) 0762(23)1621　関西支社(大阪) 06 (231)3111
四国支社(高松) 0878(22)4141　九州支社(福岡) 092(271)7700

〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉
NECパソコンインフォメーションセンター　東京03(452)8000　大阪06(211)9800
受付時間…9:00～17:00月曜日～金曜日(祝日を除く)電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

日本電気グループ

C&C Computers and Communications

今回のテーマ

高性能がシステムをサポートする NECのディスプレイで バラエティ豊かなコンビネーションを楽しむ。

高性能ぶりが頼もしいNECのディスプレイ。ビデオやパソコンとの
美しいコンビネーションが生れます。大きな可能性を持っていま、映像の世界を広げます。

NEC DISPLAY NEWS

NECディスプレイを使いこなすための耳より情報。

PC-KD863S

NEW

アナログRGB専用の高解像度ディスプレイ。
ステレオ2ch再生が可能。



◎15型高解像度カラーディスプレイ
標準価格 118,000円

- アナログRGB専用ディスプレイ。
- マルチシンク2モード(15.98kHz/24.83kHz)自動切換え。
- 音声出力5W(2.5W+2.5W)着脱式スピーカー標準装備。
- ステレオ2ch再生可能。
- 情報処理装置等電波障害自主規制協議会(VCCI)基準適合。
- 専用回転台付。



NEW

PC-KD855

スモークフィルタを装着した
カラーディスプレイ。

◎14型カラーディスプレイ
標準価格 69,800円
(専用回転台はオプションです。)

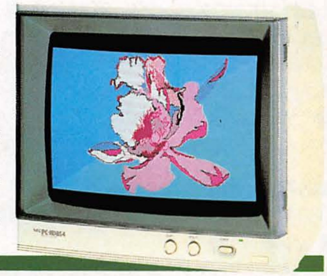
- 2,000文字対応。
- スモークフィルタ装着。
- 情報処理装置等電波障害自主規制協議会(VCCI)基準適合。
- オプションの専用回転台を使えば自由な角度に画面を設置できる

PC-KD854

アナログRGB入力専用タイプのハイコスト
パフォーマンス・ディスプレイ。

◎14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格 89,800円

- 640ドット×400ラインの高解像度表示が可能。
- 表示文字数は、2,000文字対応。
- ドットピッチは、0.39mm。
- アナログRGB信号入力により、多彩な色表現が可能。
- ブラウン管前面に、着脱式のスモークフィルタを採用。
- オプションの専用回転台を使えば、自由な角度に画面を設置できる。



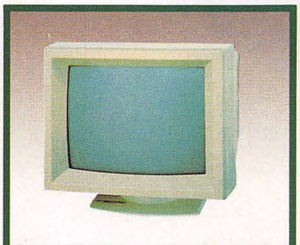
つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン。 国内実績No.1 日本電気グループ

NEC

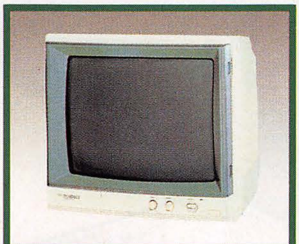
先進の粋を極めたNECのディスプレイ。
バリエーション豊かに堂々のラインアップです。



PC-KD871
●14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／158,000円



PC-KD861
●14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／138,000円



PC-KD853
●14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／118,000円



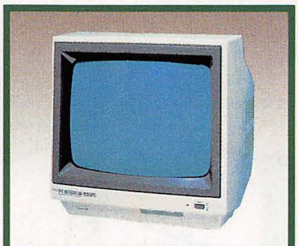
PC-KD862
●14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／99,800円



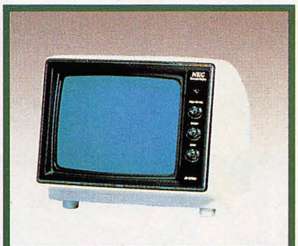
PC-8851
●14型高解像度モノクロディスプレイ
標準価格／58,800円



PC-8841
●12型高解像度モノクロディスプレイ
標準価格／44,800円



PC-8050N
●12型グリーンディスプレイ
標準価格／29,800円



PC-8046
●9型グリーンディスプレイ
標準価格／35,800円

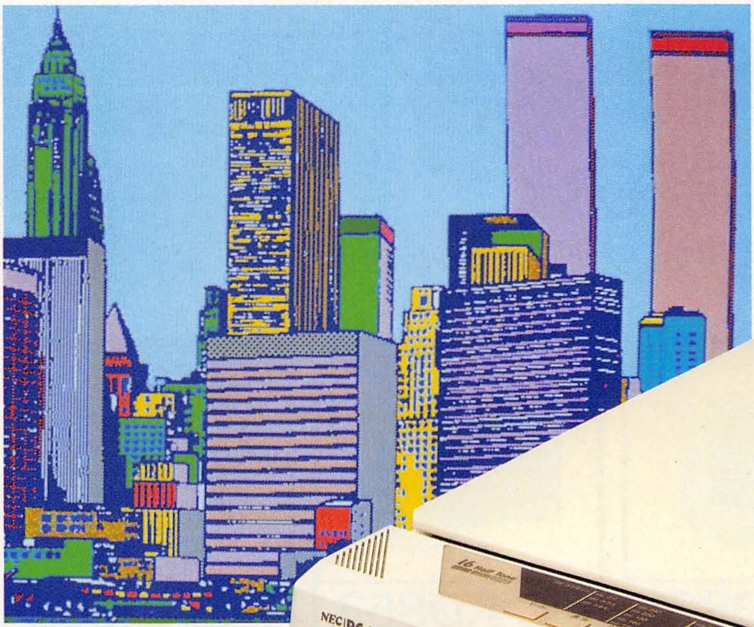
SPECIFICATION

型式	サイズ	ブラウン管	グラフィック解像度ドットライン	表示文字例文字×行	水平走査周波数(KHz)	ドットピッチ	入力信号方式	フィルタ付	ケーブル	適応機種					☆は高解像度専用
										PC-88VA	PC-8801 FA/MA	PC-8801MKII TR	PC-9801U UV/UX	PC-9801VM21 VX	
PC-KD863S	15	カラー	640×400	80×25	15.98/24.83	0.39	アナログ専用		○	○	○	○	○	○	☆
PC-KD855	14	カラー	640×400	80×25	24.83	0.41(ストライプ)	アナログ専用	○	○	△	○	○	※	※	
PC-KD854	14	カラー	640×400	80×25	24.83	0.39	アナログ専用	○	○	△	○	○	○	○	☆
PC-KD871	14	カラー	640×400	80×25	15.98/24.83	0.31	アナログ専用	○	○	○	○	○	○	○	☆
PC-KD861	14	カラー	640×400	80×25	15.98/24.83	0.31	アナログ専用		○	○	○	○	○	○	☆
PC-KD853	14	カラー	640×400	80×25	24.83	0.31	アナログ専用	○	○	△	○	○	○	○	☆
PC-KD862	14	カラー	640×400	80×25	15.98/24.83	0.39	アナログ専用	○	○	○	○	○	○	○	☆
PC-8851	14	モノクロ	640×400	80×25	24.83	——	コンポジット					○	○	○	☆
PC-8841	12	モノクロ	640×400	80×25	24.83	——	コンポジット					○	○	○	☆
PC-8050N	12	グリーン	640×200	80×25	15.75	——	コンポジット					○			
PC-8046	9	グリーン	640×200	80×25	15.75	——	コンポジット					○			

●△ビデオの入力モード使用時、ビデオボード実装時は対応できません。
●※専用高解像度ディスプレイをお薦めします。

C&C Computers and Communications

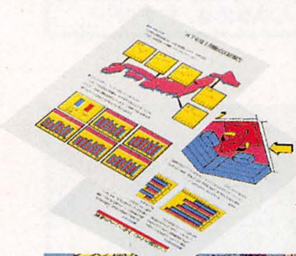
NEC



▲写真をコンピュータ・グラフィックスに。

高速、高精度で、ハイ・レベルな画像入力を実現。





◀ビジネス文書に図やグラフを入れて。



◀アート感覚を活かして。



▲顧客管理カードに顔写真を入れて。

NECパーソナルコンピュータ

イメージスキャナ PC-IN503H

標準価格 165,000円

●本製品はパソコンにモノクロ画像で入力します。
●16階調を指定するには、パソコン本体にアナログRGB出力と16色表示が可能なグラフィック機能を持っていることが必要です。

より速く、より精密に。多階調、ディザ機能が高性能な画像読み取りを可能にしました。

■**このクラス最高の16階調を実現。**中間調の写真やイラストなどA4版まで16階調で読み取り可能。オフィスでの画像処理に威力を発揮します。

■**より高速になった画像入力。**精密で複雑な原稿も高速で読み取ります。PC-9800シリーズとGP-IBインタフェース(PC-9801-29N)を介して接続することで、より高速の画像転送(DMA転送)を可能にしています。

■**パソコンとの接続も簡単。**各種インタフェースを装備し、PC-9800シリーズ、PC-8800シリーズ本体との接続が可能。

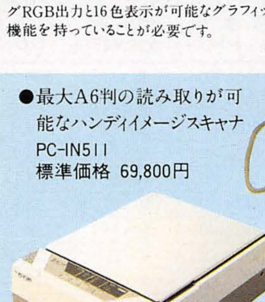
■**直接プリンタに接続。**PCシリーズのプリンタを使用し、入力画像をダイレクトにプリントアウト。(モノクロプリントのみ)

■**便利な一時停止機能。**ボタン一つで、読み取り途中での停止、再スタートが可能。

■**PC-IN501/PC-IN502とのソフトウェア的に高い互換性を保持。**



●最大A6判の読み取りが可能なハンディイメージスキャナ
PC-IN511
標準価格 69,800円



●A4版まで16階調で読み取り可能
●PC-IN501/PC-IN502とソフトコンパチブル
PC-IN503 標準価格 149,800円



●誰にでも"コピー感覚で"手軽に入力できる
PC-IN502 標準価格 99,800円

日本電気グループ

〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします〉
NECパソコンインフォメーションセンター 受付時間…9:00～17:00 月曜日～金曜日(祝日を除く)
東京03(452)8000 大阪06(211)9800 電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。


PCエンジンのソフトが充実して
闘いの世界が、限りなく広がる。
NEC
好評発売中 ハドソン
ハドソン 6月上旬発売予定
PCEngine SOFT NEWS②
ステージ1
どこまでも続く洞くつ状の前線基地。四方八方から狙われている砲台を突破すれば、邪悪なボスキャラ、ドブケラドプスが立ちはだかる。
R-TYPE I™
希望小売価格 4,900円
ステージ2
上下の壁から無数の異形生物がザワザワと迫ってくる。ここは、まさに悪の温床。不死身の大蛇が生息するボスキャラ、ゴマンダーに注目。
ステージ3
巨大な戦艦オンリーが、ズズンと目の前に出現する。全身の神経を自機r-9に集中させて、悪夢のような戦艦を撃沈しろ。
ステージ4
背すじも凍るメカ細胞面。異形キャラ、スカルトンが無数の細胞を生み落としていく。ボスのコンバイラーの分裂攻撃に気をつけろ。
©1988 HUDSON SOFT LICENSED FROM IREM CORP.
●6月上旬
帝国の逆襲迫る。
復讐のかたまりとなったバイド帝国の逆襲が、目の前に迫った。おぞましい異形生物たちが、地の底からわいて出るように、襲ってくる。そこは、まさに悪の巣窟。死と隣り合わせの恐怖の連続に、キミはたえられるか。r-9に乗って、帝国の支配者バイドを、倒すのだ。
R-TYPE II™
希望小売価格 4,900円
R-9
POWアーマーをとると、自機r-9が3種類、3段階にパワーアップできる。
©1988 HUDSON SOFT LICENSED FROM IREM CORP.
死闘が、にえたぎる。
悪と恐怖が支配する異次元空間。それが、アールタイプの舞台バイド帝国だ。血も凍る巨大なボス・キャラ。緊張の限りをつくす戦闘シーン。ゲームセンターそのままの壮絶な闘いが、PCエンジンのリアルなビジュアルとサウンドで、いま、よみがえる。
戦国麻雀
5月中旬発売予定 ハドソン
©1988 HUDSON SOFT
遊々人生
大もうけしたり、失業したり。しょせん、人生なんて、ルーレット。のってみなけりゃ、わからない。はてさて、キミの人生は？
好評発売中
希望小売価格 4,500円
©TAKARA1988
©1988 HUDSON SOFT ハドソン
好評発売中
(ハドソン)
★THE功夫 ★上海
★ビックリマンワールド
★カトちゃんケンちゃん
★ビクトリーラン
★邪聖剣ネクロマンサー
(ナムコ)
★妖怪道中記
NECアベニュー
7月発売予定
ワードナの森
LICENSED BY TAITO CORP.
※写真は業務機用のものです。
6月発売予定
★パワーリーグ(ハドソン)
7月発売予定
★エイリアンクラッシュ
以下続々封切予定
※タイトル・発売日等は変更される場合があります。
PC Engine
PCEngine 標準価格24,800円
PCエンジン、スタート。いま、異次元との闘いが、視覚、聴覚を通じて脳を直撃する。画面いっぱいにキャラクターが動きまわる超リアルなビジュアル。ステレオ6ch(内部)のスーパー・エキサイティング・サウンド。そして色彩はなんと512色。目と耳から、キミは、ゲームの世界にひき込まれていく。
HE system
●このマークは、ホーム・エンターテイメント・システムの意味です。今後、発売されるピーシーエンジンのソフトには、すべてこのマークがついています。お確かめのうえ、お買い上げください。
DIGITAL INNOVATOR
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社
〒108 東京都港区芝5-37-8(住友三田ビル) ☎(03)454-5111(大代)


富士通
あそぼ。
ワープロも、パソコン通信も、アニメも。
もちろん、オーディオ・ビジュアルも。
ぜんぶに強い、楽しめる高性能パソコン。
さあ、一緒に始めようね。
NIFTY-Serve
NANNOフォーラム
パソコン通信サービスNIFTY-Serveのフォーラムに新たに“NANNOフォーラム”を開設。南野陽子のプロフィールや、ファン同士の情報交換など、ホットなコミュニケーションを提供。
NIFTY-Serve入会については、
お近くの富士通プラザまでお問い合わせ下さい。
富士通株式会社●家電量販店販売推進部〒100東京都千代田区丸の内1-6-1 ☎(03)216-3211(代)
技術的なお問い合わせはFMインフォメーションサービス☎(03)646-0816〔お問い合わせ時間〕10:00〜18:00 月〜土〔祝日を除く〕

キミをパソコンワールドへ誘う、究極のコストパフォーマンス！

●**鮮明なグラフィック表示。**こんなに鮮やかなビジュアル機能を標準装備。AV40EXは、26万色カラー表示や、日本語表示に威力を発揮する400ライン8色に対応。AV20EXは、4096色同時発色をサポートします。圧倒的なビジュアル機能は、他をよせつけません。●**日本語機能も強力。**AV40EXには、OASYS Liteと同等な約4万語の辞書ROMを搭載。すばやく的確なかな漢字変換が可能です。AV20EXは、オプションの日本語カード（¥29,800）を使用して、40EXに匹敵する日本語処理がおこなえます。●**メインCPUの動作クロックを25%アップ（AV40/20比）。**回路のLSI化により、MMR（Memory Management Register）使用時の処理スピードアップを実現。もちろん、AV40/20の動作クロックもサポートします。●**高速日本語処理をサポートするF-BASIC。**日本語処理スピードはAV40/20に比べ最大2倍。起動時にメニュー画面から選択する方式で使いやすさも向上しました。


26万色ディジタイズ画面



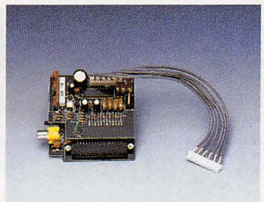
日本語表示例（400ライン）

高度なAVC機能をスケールアップする、ハード＆ソフト群。

●**楽しさ広げる豊富な周辺機器。**イメージデータの読み込みが可能なハンディイメージスキャナ（¥24,000）。※ビデオディジタイズ機能とビデオコンバート機能を1枚に内蔵したビデオカード（¥29,800）。FM音源8音搭載、MIDI対応のステレオミュージックボックス（¥58,000）。そして、パソコン通信に不可欠のモデムカード-1200（¥39,800）など、多彩な周辺機器がAVCの世界を拡大します。●**ソフトウェアもますます充実。**美しいグラフィックが 描けるFMグラフィックエディタII（¥20,000）。パソコンで簡単にアニメができるFMファンタビジョン（¥15,000）。作曲・編曲するならFMミュージックエディタII（¥20,000）。パソコン通信を始めるときはFMテレアクト/AV通信（¥15,000）。住所録やスケジュール表などを作成するFM日本語シート（¥12,000）など、楽しいソフトがいっぱいです。

※インタフェースカードが必要。


ハンディイメージスキャナ（¥24,000）


ビデオカード（¥29,800）

新作ソフトもぞくぞく。

ハウ・メニ・ロボット	㈱アートディンク	¥7,800	3月予定	7/77/AV シリーズ
YAKSA（ヤシャ）	㈱ウルフ・チーム	¥7,800	発売中	AVシリーズ
GANDHARA 仏陀の聖戦	㈱エニックス	¥7,800	発売中	AVシリーズ
アルゴー ギリシャ英雄伝説	呉ソフトウェア工房	¥7,500	発売中	AVシリーズ
SHILPHEED（シルフィード）	㈱ゲームアーツ	¥6,800	発売中	AVシリーズ
ぎゅわんぶらあ自己中心派	㈱ゲームアーツ	¥6,800	4月予定	7/77/AV シリーズ
蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン	㈱光栄	¥9,800	発売中	AVシリーズ
PSYCHIC WAR コズミックソルジャー2	㈱工画堂スタジオ	¥8,800	4月予定	7/77/AVシリーズ
億万長者	㈱コスモス・コンピューター	¥9,800	発売中	AVシリーズ
DOME	㈱システム・サコム	¥9,800	3月予定	7/77/AV シリーズ

マイト・アンド・マジック	㈱スタークラフト	¥9,800	発売中	AVシリーズ
スペースハリアー	電波新聞社	¥7,500	発売中	AVシリーズ
プロ野球FAN-テレネット・スタジアム-	㈱日本テレネット	¥8,800	発売中	AVシリーズ
プロ野球FAN 養成ギプス	㈱日本テレネット	¥3,900	3月予定	AVシリーズ
Ys（イース）	日本ファルコム㈱	¥7,800	発売中	7/77/AV シリーズ
ヒラニプラ	㈱ハドソン	¥7,800	3月予定	AVシリーズ
女子大生交際図巻	ビクター音楽産業㈱	¥7,800	発売中	77/AV シリーズ
ダイレス・ガイガーループ	ボーステック㈱	¥6,800	発売中	AVシリーズ
うる星やつら～恋のサバイバルバースディ～	㈱マイクロキャビン	¥6,800	発売中	AVシリーズ
KISS OF MURDER〈殺意の接吻〉	㈱リバーヒルソフト	¥5,800	発売中	7/77/AV シリーズ

※提供時期等につきましては変更の場合があります。

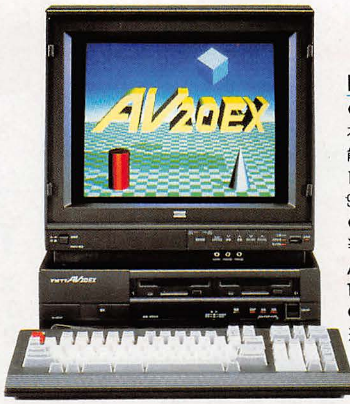


FM77AV40EX

●26万色/4096色表示（200ライン時）と400ライン8色対応●強力な日本語機能●メインメモリ192KB（最大448KB）、グラフィック用VRAM 192KB●ビデオ入力端子標準装備●本体標準価格（キーボード付）¥168,000

AV40EX専用カラーCRTディスプレイ-14 ●14インチ●4000文字対応●21ピンマルチ端子●400ライン対応デュアルスキャン●標準価格¥89,800

チルト台●標準価格¥5,800



FM77AV20EX

●4096色同時表示（200ライン）●日本語カード（オプション）で日本語機能拡充●メインメモリ128KB（最大192KB）、グラフィック用VRAM 96KB●ビデオ入力端子標準装備●本体標準価格（キーボード付）¥128,000

AV20EX用カラーCRTテレビ-15S ●15インチ●2000文字対応●21ピンマルチ端子●音声多重放送対応●標準価格¥108,000

スーパー・クリエイティブ・パソコン

FM77AV40EX/20EX

富士通ハイテクスプリングフェア '88.3/11〜4/20

期間中、店頭でFMシリーズをお買い上げの方にもれなく「南野陽子オリジナルテレホンカード（3枚組）」をプレゼント！さらに、抽選で素敵な賞品が当たります。

富士通プラザ〔マイコンスカイラブ含む〕●丸の内(03)215-0321●秋葉原(03)251-1448●札幌(011)222-5466●仙台(022)266-8711●名古屋(052)251-7231●大阪(06)344-7648●広島(082)211-1717●福岡(092)713-4392

ツクモ情報 その2 下取りで買い換えを狙うのもチャンスです

NEC NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801FA 注番 B517

- PC-8801FA……………¥168,000
- PC-KD854……………¥89,800
- マウス(TS-M88)…………¥7,800
- ディスケット＋ゲームパック……サービス

合計定価¥265,600

ツクモ特価¥175,000

★モニターを12インチ(DP0.37)にすると **特価¥169,800**

クレジット例	初回 ¥8,600
月々¥8,300×23回	

夏のボーナス一括なら手数料なし！

★上記セットとの下取り差額

下取り機種	差額
PC-8801FR30+4000文字CRT	¥115,000
PC-8801SR30+4000文字CRT	¥115,000
PC-8801SR30+2000文字CRT	¥127,000
PC-8801MKII30+4000文字CRT	¥125,000

NEC NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801MA 注番 B518

- PC-8801MA……………¥198,000
- PC-KD854……………¥89,800
- マウス(TS-M88)…………¥7,800
- ディスケット＋ゲームパック……サービス

合計定価¥295,600

ツクモ特価¥195,000

★モニターを12インチ(DP0.37)にすると **特価¥189,800**

クレジット例	初回¥10,700
月々¥9,200×23回	

夏のボーナス一括なら手数料なし！

★上記セットとの下取り差額

下取り機種	差額
PC-8801FH30+4000文字CRT	¥135,000
PC-8801MR30+4000文字CRT	¥125,000
PC-8001mkII+2000文字CRT	¥180,000
FM-7+5″2FD+2000文字CRT	¥168,000

富士通 FM77AV20EX 注番 B519

- FM77AV20EX………¥128,000
- FMTV-152……………¥89,800
- マウス(TS-M88)……¥ 7,800

合計定価 ¥225,600

ツクモ特価¥149,800

ディスケット5枚＋ゲームパックサービス

クレジット例	初回¥10,080
月々¥9,100×17回	

夏のボーナス一括なら手数料なし！

★上記セットとの下取り差額

下取り機種	差額
FM77L2+2000文字CRT	¥124,000
FM77D2+2000文字CRT	¥127,000
FM-New7+2000文字CRT	¥135,000
PC-8001mkII+2000文字CRT	¥138,000

富士通 FM77AV40EX 注番 B520

- FM77AV40EX………¥168,000
- FMTV-154…………¥138,000
- マウス(TS-M88)………¥7,800

合計定価 ¥313,800

ツクモ特価¥2?4,800

ディスケット5枚＋ゲームパック付

クレジット例	初回¥10,372
月々¥9,700×23回	

夏のボーナス一括なら手数料なし！

★上記セットとの下取り差額

下取り機種	差額
FM77AV20-2+FMTV-152	¥158,000
FM77AV2+FMTV-152	¥127,000
FM77L2+2000文字CRT	¥175,000
FM-7+2000文字CRT	¥185,000

★下取り差額については、ニューセンター店へお問い合せ下さい。

ツクモ情報 その3

根強い人気の MSX2



ソニー F1XD HB-F1XD 定価¥54,800



ナショナル A1F FS-A1F 定価¥54,800(漢字ROM内蔵)

どちらもジョイスティック＋ディスケット(5枚)付 **ツクモ特価¥49,800** 注番 B521

■MSX用ドライブ (ディスケット5枚付)

ソニー HBD-F1 特価¥34,800
ナショナル FS-FD1A 特価¥34,800

■MSX用プリンタ

ソニー HBP-F1 特価¥42,800
ナショナル FS-PW1 特価¥45,800

ツクモ情報 その4 「思いたったが吉日」といいます

まずは通信販売部へ☎を 03-251-9911

スター精密 24ドット熱転写プリンター
TR-24CL 定価¥69,800 注番 B524
カラー対応、ハガキ印字可能 (FM/PC)
ツクモ特価¥39,800

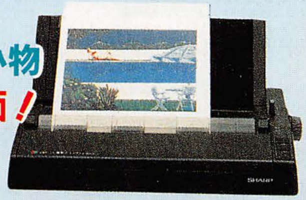
ブラザー 24ピンドットプリンター
M-1024II (FM/PC/MSX) 注番 B525
定価 ¥99,800
ツクモ特価¥59,800

NEC 熱転写漢字プリンター
PC-PR101TL 注番 B526
定価 ¥79,800
ツクモ特価¥49,800

シャープ 熱転写カラープリンター
MZ-1P17 (X1/MZ-2500) 注番 B527
定価 ¥79,800
ツクモ特価¥44,800

富士通 熱転写漢字カラープリンター
FMPR-203W2 注番 B528
定価 ¥80,000 (FMPR-203B2のホワイト仕様)
2台限り **ツクモ特価¥54,000**

シャープ 周辺小物 大特価！



- カラー漢字熱転写プリンター
  CZ-8PC2 定価¥69,800 注番 B529
  第2水準ROM装備
  Z's STAFF PRO(¥58,000)付
  ツクモ特価¥105,000
- 5インチ2Dシングルドライブ 注番 B530
  CZ-503F 特価¥39,800
- MZ-2500シリーズ用メインRAM 注番 B531
  TS-M25 特価¥7,800
- MZ-2500シリーズ用V-RAM 注番 B532
  TS-V25 特価¥8,800
- メインRAM＋V-RAM 注番 B533
  TS-VM25 特価¥15,800

今がチャンス！掲載商品送料サービス。

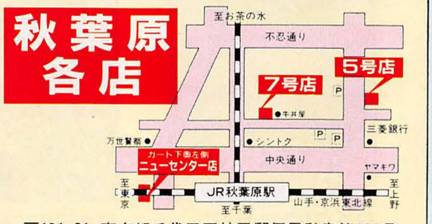
受注専用ツクモ通販センター

AM10時からPM10時まで受付
東京 ☎03-251-9911

仙台	☎022-263-0791
福島	☎0245-24-1491
新潟	☎025-273-9911
金沢	☎0762-62-3611
松本	☎0263-36-0199
大阪	☎06-365-5691
広島	☎082-223-2741
福岡	☎092-474-8521
名古屋	☎052-251-1199
札幌	☎011-241-2299

但し札幌は午前10:30〜午後7:30迄

秋葉原各店



〒101-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号
㊋AM10時〜PM7時 ㊡毎週木曜(5/5は営業)
ニューセンター店 ☎03-251-0987
秋葉原5号店 ☎03-251-0531
秋葉原7号店 ☎03-253-4199

ツクモ名古屋店

営業時間 AM10:00〜PM7:00
1号店 ☎052-263-1655 第1アメ横ビル内 定休日 毎週月曜日
2号店 ☎052-251-3399 第2アメ横ビル内 定休日 毎週水曜日

ニューメディアプラザ ツクモ札幌

営業時間 AM10:30〜PM7:30 定休日 毎週木曜日
☎011-241-2299 札幌市中央区南二条西3-15-1 さっしんビルB1F

THANKS 4th プロスタッフ 九十九電機

プログラム大全集シリーズ



ファミコン・プログラム大全集
ファミリーBASIC用プログラム67本満載。B5判
定価1000円　（送料200円）



X1プログラム大全集
X1シリーズ用プログラム68本を一挙掲載！ B5判
定価1500円　（送料250円）



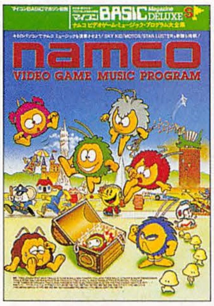
MSX・MSX2プログラム大全集
MSX・MSX2用ソフト82本を満載。B5判
定価1500円　（送料250円）



PC-8801・8001プログラム大全集
97本のプログラムを満載。VGM付き。B5判
定価1600円　（送料250円）



PC-6001・6601プログラム大全集
108本！のプログラムを載せた大全集！ B5判
定価1300円



ナムコビデオゲームミュージックプログラム大全集
ナムコのVGMプログラムを満載。B5判。
定価1800円　（送料300円）



ビデオゲーム・ミュージック・プログラム大全集II
人気のコナミ，セガなどのVGMを満載。B5判
定価1600円　（送料250円）

パソコンBBS電話帳

全国のパソコン通信局を調査し，361局にのぼるネットワークの活動状況，サービス・メニュー，入会方法，アクセス方法などをくわしく紹介。また，最新のモデム，通信用ソフト情報，入門者向けにパソコン通信のやりかたを解説した記事も掲載。この1冊で，キミもパソコン通信がソク楽しめるようになる！

B5判　定価1500円（送料300円）





マイコンBASICマガジン

BASICマガジンDELUXEシリーズ



BASICマガジンDELUXE①
1983年までのプログラム，21機種，160本を掲載。
定価1300円　（送料350円）



BASICマガジンDELUXE②
1983年までのベーマガ掲載プログラム，29機種169本を掲載。
定価1400円　（送料350円）



BASICマガジンDELUXE④
1983年後半のベーマガ掲載プログラム，52機種278本を満載。
定価1400円　（送料350円）

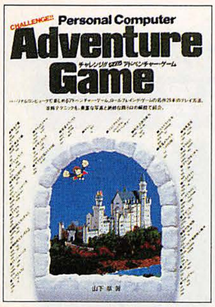


BASICマガジンDELUXE⑤
1984年前半のベーマガ掲載プログラム，43機種231本を満載。
定価1500円　（送料350円）

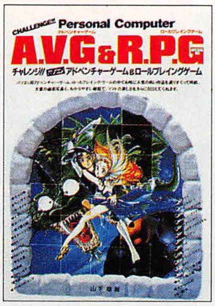


BASICマガジンDELUXE⑥
1984年後半のベーマガ掲載プログラム，43機種245本を満載。
定価1500円　（送料350円）

スーパーソフト・マガジン/BOOKSシリーズ (A5判はBOOKSシリーズです)



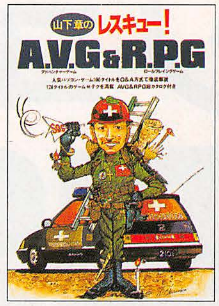
チャレンジ!!!パソコン・アドベンチャー・ゲーム
AVGの名作をくわしく解説した名著。A5判
定価1800円　(送料250円)



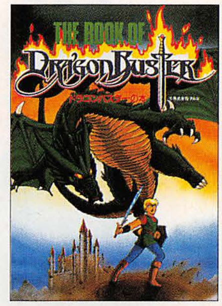
チャレンジ!!!パソコン・AVG & RPG
AVGとRPGの秀作がズラリ！A5判
定価1500円　(送料250円)



チャレンジ!!!パソコン・AVG & RPGII
スーパーソフトBOOKSとして再登場です！A5判
定価1600円　(送料250円)



レスキュー！AVG & RPG
山下　章先生がキミの難問題をヘルプ！A5判
定価1300円　(送料300円)



ドラゴンバスターの本
ナムコの名作，ドラバスのすべてを掲載。A5判
定価850円　(送料250円)

レッツ プレイ！コンピュータ・ミュージック

パソコン＋シーケンス・ソフト＋MIDI楽器という構成で，キミのパソコン・システムはプロのミュージシャンと同等の機能，性能になる！黄土高原，ダライアスの打ち込みデータも載った，パソコン・ミュージシャンを目ざす，キミのための本。MIDI，FM音源についての知識は，この一冊で十分。大好評発売中！

B5判　定価1500円(送料250円)





ALL ABOUT namco
ナムコの1985年までの作品を大分析！A5判
定価2300円　(送料250円)



ALL ABOUT namco II
バラデュークからローリングサンダーを掲載。A5判
定価1800円　(送料250円)

編集部が心をこめて創った別冊，単行本のご案内



BASICマガジン DELUXE Ⅶ
1985年前半までのベーマガ掲載プログラム，43機種255本を満載。
定価1500円　(送料350円)



BASICマガジン DELUXE Ⅷ
1986年前半までのベーマガ掲載ソフト，39機種214本を満載。
定価1500円　(送料350円)

■掲載された本の求めかた。

書店にない場合は，書店に予約をすれば取り寄せてもらえます。お近くに書店がない場合には，通信販売にも応じておりますので，ご利用ください。

本誌とじ込みの郵便振替用紙を使って郵便振替で送金(定価＋送料)していただくのが安あがりでよいでしょう。

電波新聞社　出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎(03)445-6111

大阪本社	☎(06)203-3361	松本支局	☎(0263)36-2266	広島支局	☎(082)228-5581
西部本社	☎(092)431-7411	静岡支局	☎(0542)54-6405	高松支局	☎(0878)61-3111
札幌支局	☎(011)641-5591	名古屋支局	☎(052)261-4541	下関支局	☎(0832)67-7478
仙台支局	☎(022)227-7211	金沢支局	☎(0762)63-8661	熊本支局	☎(096)380-7500
新潟支局	☎(0252)45-2526	京都支局	☎(075)221-8021	鹿児島支局	☎(0992)26-3630
関東総局	☎(0273)26-3206	神戸支局	☎(078)391-5885		

パソコン BBS電話帳

コンピュータ「通信」ユーザー必携

1988年 春号

大好評発売中



361局のパソコン通信ネットを詳載

B5判422頁
定価1,500円
（送料300円）

『パソコンBBS電話帳』1988年春号が発刊になりました。この本は、全国に設置されたパソコン通信局の運営者の御協力をいただいて、アクセス電話番号、運用時間、入会手続き、通信制御手順、サービス内容などを詳しく紹介したもので、全361局を網羅し、我が国では最大の情報量を誇ります。

もちろんパソコン通信をこれから始めようという読者のためにパソコン通信の基礎知識、必要な機材、操作手順などをわかりやすく解説したページもありますから、この一冊で君もネットワーカーになれます。

パソコン通信ネットを作って、自らシステム・オペレータになってみたいという人には、ホスト局用のソフトの紹介や、シスオペの仕事、心構えなどを紹介したページと、各BBS局から寄せられた「シスオペから一言」というコラムに書かれた体験から生れた意見や、提言が役に立つでしょう。

アマチュア無線を使ったRBBS、パケッター・リストも掲載されています。

便利な50音ABC順、地域別、ゲスト運用可、DDX対応局などの索引もあります。

※書店にない場合は，お店の人に言って取りよせてもらうか，通信販売をご利用ください。

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03(445)6111

LET'S PLAY! コンピュータ・ミュージック II



大好評発売中!!

パソコンとMIDI楽器をつなぐインターフェース・マガジン「LET'S PLAY!コンピュータ・ミュージック」の第2弾です。今回は，低価格と高性能さで注目を集めているMIDI音源"MT-32"の徹底解説やPC-88とMIDIとをつなぐノウハウなどの解説記事を満載。また，天空の城ラピュタなどおなじみの名曲17曲のMUSIC DATAと楽譜を掲載しました。コンピュータ・ミュージックのファンには見逃すことのできない一冊です。

B5判242頁
定価1500円
送料250円

主な内容

INTERVIEW
コンピュータ・サウンドの第1人者　久石　譲

新製品レポート
噂のミュージック・パソコン"ATARI1040ST"

コンピュータ・ミュージック入門講座
PC-8801で音楽する 例題曲はYMOの『ライティーン』

128プリセット音，30のPCMリズム音搭載!
驚異の低価格、高性能MIDI音源"ローランドMT-32"大研究

デジタル音源最前線
サンプラのA～Zまで

作品レコーディングの決め手
コンピュータ多重録音講座

※書店にない場合は，お店の人に言って取りよせてもらうか，通信販売をご利用ください。

打込めば，そのままプロなみの演奏が!

MUSIC DATAリスト

ホワイトサマーby SEGA，スラッグ溪谷の朝by久石　譲，シータの決意by久石　譲，幕末未来人のテーマby樋口康雄，ミッドナイト・ランディングby TAITO，風の伝説by久石　譲，バブルボブルのテーマby TAITO，スナフキンの歌by宇野誠一郎，マキシマム・パワーby SEGA，宿命by菅野光亮，ゴー！スペース・クルーザーby 大野雄二，ジムノペディ1番byエリック・サティ，レインボーアイランドby TAITO，ファイナル・テイク・オフby SEGA，グラディウスbyコナミ，スペースハリアーby SEGA

電波新聞社 出版販売部 〒141東京都品川区東五反田1－11－15

CHALLENGE! Personal Computer

A.V.G & R.P.G III

アドベンチャーゲーム　ロールプレイングゲーム

大好評発売中!!



主な内容

- めぞん一刻
- うる星やつら
- イース
- サイキックウォー
- ウィザードリィ
- GAME MUSIC 楽譜集
- GAME MUSIC プログラム集

B5判290頁
定価1800円
送料300円

皆さん待望の「チャレンジ！パソコンA.V.G&R.P.GIII」が発売になりました。今回は，“めぞん一刻”，“うる星やつら”,“イース”，“サイキックウォー”，“ウィザードリィ I，II，III”といったAVGとRPGの大作をとりあげています。ドーンとした記事のボリュームと，濃い内容に注目してください。

このシリーズも，第3弾。山下 章先生は『各ゲームに込められた，いろいろなことがらを本にまとめようとすると，最近では，それぞれが一冊の本になるくらいの情報があります。この本ではソフトハウスへの取材も行ない，皆さんがゲームを楽しむと同時に，制作サイドの思い入れや，ゲームを通してプレイヤーに伝えたかったことなども感じ取れるような記事を全力投球で書いたつもりです。』と話しています。

※書店にない場合は，お店の人に言って取りよせてもらうか，通信販売をご利用ください。

完ぺき主義の先生らしく，ますます充実しているゲーム・ミュージックについても，ソフトハウスの皆さんや，ベーマガの，ミュージック関係の先生方の協力を得て楽譜をバッチリと掲載しました。

この本の執筆をして，山下先生は『映画や小説と同じように，ゲームも芸術作品としての評価を得られる日はそう遠いことでは無いことを確信しました。ボクも第4弾，第5弾と，次々にすばらしい作品を産みだしているソフトハウスの皆さんに負けない本を書き続けていきたい』と，新たな意欲に燃えています。

キャラクターのドット絵なども満載して，大好評発売中です。

ぜひこの本をお読みいただき，より深く，より楽しくゲームに取組んでください。

電波新聞社 出版販売部 〒141東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03(445)6111

PAPER 読んで楽しめるAVG！売れています！

ADVENTURE

おかげさまで①，②2冊になりました！





どちらもA5判160頁　定価780円（送料250円）です

「ペーマガ読者なら，わかってくれると思うけど，ゲームブックの愛好家の皆さんがどんな評価をしてくれるだろうか…」

ペーパー・アドベンチャー①を発行したあと編集部では，一抹の不安を抱きながら，売れ行きを見守っていました。

愛読者カードを見る限りでは『とても中身の濃い本だった。②も③も④も発売されたら買います』（東京都品川区・山口眞一君）の感想に代表されるような，うれしいものばかりでした。

1月もおしつまったある日のこと，いつもは冷静な，手塚一郎先生が，編集部に顔をだすなり，「これを見てください！」と少し興奮気味に雑誌の書評欄を開いたのです。

そこには，ペーパーアドベンチャーのことが，大変好意的に紹介されているではありませんか。しかもその雑誌は，ファンタジーファンなら，必ず読んでいるという，社会思想社発行の月刊誌『ウォーロック』だったのです。私達はとても嬉しくなりました。投稿者の皆さんの力作が，専門の雑誌で評価されているのですから。

ペーマガのコーナーをずっとささえてきてくれた，読者の皆さんと共にこの喜びをわかちあうために，『ウォーロック』編集部にお願いして，その内容を御紹介させていただけることになりました。

以下は，その書評です。

この本は，雑誌『マイコンBASICマガジン』に連載されている読者投稿の「ペーパーアドベンチャー」を1冊にまとめたもの。

ペーパーアドベンチャーとは要するにゲームブック。ただ〝本〟というには，あまりにも小さいわけ。この本に収録されている29作品のほとんどは100パラグラフ前後。長いものでも150パラグラフ。「そんな少ないパラグラフで面白いものができるわけない！」と決めつけるのはちょっと待った。確かに凝ったことはできないかもしれないけれど，案外面白いものに仕上がっている。

推理もの・時代物・SF・ファンタジーなどさまざまな趣向の作品が29編。ゲームブックではちょっとできないパロディもあったりして，なかなか新鮮な味わいがある。

巻末にはペーパーアドベンチャーを創るためのアドバイスもある。ゲームブックを書こうという人にも参考になるだろう。

『ウォーロック』編集部の皆さん，それから書評を書いていただいた小泉雅也さん，ありがとうございました。第3弾もハリキッテ編集します。

電波新聞社 出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1－11－15　☎03(445)6111



PC-60・66用ソフト108本満載!!

PC-60・66BASIC講座、VGMコーナー、保存版！
PC-60・66周辺機器一覧表も掲載。

パソコン・ゲームが作れる本 マイコンBASIC Magazine DELUXE

PC-6001・6601 プログラム大全集



定価1,300円(送料250円)

大 好 評 発 売 中

電波新聞社 出版販売部……………〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎ 03－445－6111

FM-7/77/AV プログラム大全集

FM-7/77シリーズ用
ソフト71本を満載!



キミにもパソコンゲームが作れる‥

大好評発売中!!

B5判272頁 定価1,500円(送料250円)

FM-7/77/AVシリーズのパソコン・ユーザー待望の，プログラム大全集が発売になりました。71本にのぼる厳選された作品を満載。マイコンBASICマガジンの誌上ではリストの長さで掲載できなかった超力作や，アドベンチャー・ゲーム，ロールプレイング・ゲーム，また，6809逆アセンブラ，パターン・エディタ等のベテランにも手応えのある実用プログラムも掲載しています。

その他，すぐに役立つF-BASIC講座，FMミュージック講座などの解説記事。愛機のグレードアップ計画に便利な，周辺機器とソフトウエアの紹介コーナー等FMユーザーには見逃せない情報も載っています。

※書店にない場合は，お店の人に言って取りよせてもらうか，通信販売をご利用ください。

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03(445)6111

PC-8801・8001 プログラム大全集 II

PC-8801・8001シリーズ用
ソフト101本満載

キミにもパソコンゲームが作れる…
大好評発売中!!



B5判328頁　定価1,500円(送料250円)

あの,PC-8801・8001プログラム大全集がさらにパワーアップして新登場しました。

掲載ソフトの数は,なんと! 101本。シューティングやパズル,アクションなどのゲームから,今流行のアドベンチャー,ロールプレイング,シミュレーションなどの新しい分野の作品も数多く掲載しています。多少,リストの長い作品もありますが,どの作品も,打ち込みやすく,しかも楽しい秀作ばかりです。

また,何も知らない人でもゲームが組めるようになる,『ゲーム作りなんて怖くない』や,PC-88シリーズの音源を使った音楽作りをくわしく解説した『サウンド機能を使いこなせ』などBASICもわかりやすく解説しています。

さらに,話題の9.3Mバイト3.5インチディスクを搭載したVAの新製品を紹介した『PC-88VA2/VA3登場』や各機種対応の周辺機器を紹介した『各種の拡張機器の紹介』などハードの面でもソフトにひけを取らない情報を満載しています。

PC-8801・8001シリーズのユーザーには見逃せない情報をいっぱいつめ込んだ本です。

※書店にない場合は,お店の人に言って取りよせてもらうか,通信販売をご利用ください。

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03(445)6111

PC Engine HEシステムのすべて

4月22日発売!!
A5判
定価1,200円

1987年秋，「ホームコンピュータの新分野を拓くか!?」と，大きな期待を受けて登場したＮＥＣのPC Engine。ゲーム機としてファミリーコンピュータをしのぐ機能を持ち併わせるとともに，コア構想に基づくＣＤＲＯＭなどとのドッキングなど，将来的発展性に富んだマシン。

このPC Engineのすべてをハードウエア，ゲームソフト両面から徹底解析してみました。ハード面では，グラフィック機能，サウンド能力などを中心に，ファミコン，セガ・マークIIIなどのゲーム機と比較するとともに，具体化しつつあるＣＤＲＯＭを使ったゲームの可能性を追求してみました。

また，システム・アップの活用実例として，鮮明な画像を再現できるアナログＲＧＢユニットやステレオ・サウンド出力対応の周辺機の制作記事も掲載。

ゲームソフトのコーナーでは，功夫／ビックリマンワールド／ビクトリーラン／妖怪道中記／ＲタイプI／上海／カトちゃんケンちゃん／ネクロマンサー／戦国麻雀／遊々人生の10タイトルをオールカラーで攻略法を含めて徹底解説。今後発売予定の最新作情報も満載です!!

マイコンBASICマガジン編集部が力をこめて発刊する新刊本

ゲーム・ミュージック・プログラム大全集III

B5判
予価1,600円 **4月下旬発売!**

「ナムコビデオゲーム・ミュージック・プログラム大全集」「ビデオゲーム・ミュジーック・プログラム大全集II」に続くゲーム・ミュージック書の第３弾がいよいよ発売されます。

対象機種は■ファミコン■ＦＭ－7/77ＡＶ■ＭＳＸ／２■ＭＺ－1500■ＭＺ－2500■ＰＣ－6001／mkII／6601／ＳＲ■ＰＣ－8001mkIISR■PC－8801mkIISR／PC－8801＋サウンドボードII■ＰＣ－9801＋サウンドボード■ＳＩ■ＸＩ／ＸＩ＋ＦＭ音源ボード■Ｘ68000，なんと100本を超えるミュージック・プログラムの力作が１冊の本にまとまっています。

今回は，ビデオゲームの他に，パソコン，ファミコンのゲーム・ミュージックまで満載しています。キミのパソコンで，ノリのよいサウンドを演奏させちゃいましょう。

また，主要曲の楽譜集も付いている他，デンパ・サウンド・チーム（Yu－You，ＧＯＲＲＹ，川野俊充の各先生方）による，音源講座，ミュージック・プログラム講座なども解説しています。ご期待ください。

X1プログラム大全集II

B5判
定価1,500円 **4月15日発売!!**

昨年３月に発売された「ＸＩプログラム大全集」の第２弾がいよいよ発売。今回は，ＸＩシリーズ用ソフト（プログラム）が72本も掲載されています。

ジャンルも，追いかけゲームからＲＰＧ，シミュレーション・ゲームまで。ショート・プログラムはもちろん，ベーマガに紹介しきれなかった超大作プログラムも掲載されています。

ゲームだけではありません，元素記号辞書やグラフィック・ツールなどの実用プログラム，ＦＭ音源ボード対応のグラディウスなどのゲーム・ミュージックも満載されています。

また，ＸＩシリーズの各ＢＡＳＩＣの特徴や主なコマンドの解説をサンプル・プログラム付きで親切に紹介しています。これからプログラムを勉強しようと思っている人には見のがせないコーナーです。

その他，ＸＩ用現行周辺機器カタログ，ＸＩの歴史のお勉強，といったコーナーなども盛り込んで，ＸＩユーザーでなくとも読んでみたくなる内容に仕あがりました。

お楽しみに!

心を満たす先端技術──Human Electronics

けっきょく、フロッピーが欲しくなる。





A1+FD版ソフト
さらに漢字ROMで
なんと54,800円。

そこで、最初からフロッピーがついたA1Fはどうだろう。

あのA1にフロッピーをつけて、オドロキの54,800円。おまけにフロッピーソフトも付属。買ったその日から、グラフィックも住所録もいきなりできます。その上、漢字ROM内蔵、独立10キー採用とどれをとっても明るい未来。

パナソニック MSX2 パソコン

FS-A1F 標準価格54,800円

▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業㈱ 情報機器部MBM係まで。 MSX はアスキーの商標です。

A1+ジョイパッドで29,800円。



こちらはA1マークII。連射式ジョイパッド、おもしろソフト内蔵、10キー採用。

NET-WORK
ボクらの「A1クラブ」に入ろう!

A1ファンのためのパソコン通信ネットワーク「A1クラブ」で友だちの輪を全国へ広げよう。
お問い合わせ:日本テレネット☎075(211)3441

Panasonic A1F

松下電器産業株式会社

わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌
マイコンBASIC Magazine

1988年5月号 目次

5

CONTENTS

CONTENTS

スーパーソフト・コーナー

BM特選プログラム・コーナー

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

広告さくいん

パソコン・メーカー

周辺機器・メディアメーカー

ソフトハウス

パソコン・ショップ

その他

自社広告

表紙のコンピュータ・グラフィックスは，Z'S STAFF PRO 68K（ツァイト社製）を使用して制作したものです。

©マイコンBASICマガジン5月号
第7巻　第5号
昭和63年4月25日印刷
昭和63年5月1日発行
定価380円
電波新聞社 1988 Printed in Japan
編集発行人：平山秀雄
東京都品川区東五反田1－11－15　郵便番号141　電話　東京(03)445－6111(大代表)　振替(東京)5－51961
印刷：奥村印刷　製本：株式会社　堅省堂



SONY
▼これが、「F1ツールディスク」の中身だ!!
さわって、おぼえて、ゲーマーの君も今日からプログラマー!
BASIC プログラミング ツール
ぶあつい教科書(マニュアル)なんていらない! ゲームをつくるためのカンタン〈基礎〉プログラム
①グラフィック切り替えアニメ
まずは、自作アニメでミニドラマ。
キミは、付属のグラフィックエディター(右ページで紹介)で9枚の絵を描くだけ。あとはディスクがアニメにしてくれる。かんたん・アニメーター体験だ!
▶このように9コマの絵を自分でつくって、▼ひとコマずつ表示すると……オ! できたぜ、アニメ!
②グラフィック画面ハードコピー
欲しい画面、なんでもプリントアウト!
自分でプログラムしたカンゲキ画面。プリントアウトして残したり、友たちに見せたくなるのが人情。これは、BASICのプログラムや、グラフィックエディターでつくった「絵」をプリンタに印字する、うれしプログラム。
鮮明さで差をつけるなら、新発売のHBP-F1プリンタだ! くわしくは右ページ
③スロットマシンプログラム
くじ引き、パーティ、これで盛りあがれ!
「よし、今日のパーティは特賞MSXMSXMSXを3本出そう!」自由に決めて、みんなで遊べるスロットマシンゲーム。もちろん、自作の絵柄を使って、オリジナル版をつくることもOKだ!
●ホラ、こんなふうに➡自分で絵をつくって楽しもう!
特等賞
はずれ
④基本楽器・音階プログラム
ゲームのBGMは自分でつくる!
キーボードで入力した音を、そのままデータとしてセーブできる。つまり、好きな曲を"弾いて"それを自作ゲームのBGMにできるのだ! スゴイ!
⑤スプライトパターン作成プログラム
カンジンのキャラクターづくりもカンタン!
ゲームのキャラクターをスプライトでつくるプログラム。8×8ドット、又は16×16ドットの大きさでスプライトをつくり、1ラインごと色をつけることもできる。さ、キミだけのユニーク・キャラの誕生だ。
⬆たとえは、ここに登場するツール君も、こう描ける
⑥カーソル、ジョイスティック、マウス、入力ルーチン
そして、キャラクターを自在に動かせ!
ゲームの中で、キャラクターを動かすための、基本プログラム。さっそく、自作のキャラクターを画面せましと暴れさせてみよう。
連射機能付ジョイパッド⬇ JS-303T 2,000円
⑦シューティング プログラム
さ、いよいよシューティングの術だ。
自在に動きまわる敵キャラを、攻撃するプログラム。⑤でつくった自作キャラクターを入力してシューティングを試してみよう。ミサイルが当ると音がする! タマを撃つルーチンと、当たり➡判定のルーチンが習得できるハズ。マシン語がわかるキミは、タマのスピードをプログラムしなおして、迫力シューティングにきりかえることもOK!
グラフィック エディター
好きな絵を自由に描いて、呼びだせる本格派GE
ゲームのタイトル、背景、コリにコッて、自慢しよう。
紙の上に描くのと同じくらいカンタン。スクリーン5〜8までサポート。色づかいも最大256色までOK。そして、できあがった絵を拡大、縮少、反転、移動、複写と、まさにやりたいホウダイ。GE(グラフィック・エディター)として、まさに最高の機能を誇ります。もち、その絵をBASICプログラム上に呼びだし、ゲームのさまざまなグラフィックスとして使えるのだ。
新発売モニターCPS-14F1なら、細かいとこまで鮮明描写!
⬅こんな絵もカンタンに描けちゃうのだ。あとはキミのセンスしだい。ウデしだい。
特選ゲーム集
キミと同じMSX仲間がつくった秀作ゲーム。キミのプログラマー魂に火をつけるぞ。
①SOCCER(サッカー)
ふたりで遊ぶ、サッカー空中戦。オーバーヘッドキックなんかもできる、なかなかのスグレモノ。カンタンプログラムで熱くなれる好例だ!(右はプログラム・リストの一部)
これで動くゾ!!
②キャリーフルーツ
「たかちゃん」をカーソルキーで操作して、青リンゴをすべて小屋へしまうゲーム。絵もうまい。画面もキレイ。全部で何と16面。キミは全部クリアできるか。
③奇跡の品物
(プログラム・リスト掲載)
「チャオ」をカーソルキー又はジョイスティックで操作して遊ぶ、"グラフィカル神経衰弱"ゲーム。中身がみごと合うと、不思議な奇跡がおこります。
④ZIG
(プログラム・リスト掲載)
テニスとブロックくずしをミックスした、惑星間"悪魔退治"ゲーム
これ以外にもいろいろ楽しめる便利ディスク ●目ざまし時計 ●ディスクコピー ●関数グラフ ●MSX-DOS ●ベーシックファイラー
HiT BiT MSX2
It's a Sony
ちょっとかじれば、欲しくなる。プログラミング用プリンタとモニター。
●F1プリンタHBP-F1 ¥44,800
英文3種、和文3種のマルチフォント/JIS第1水準、第2水準の漢字ROM内蔵/24×24ドット/ハガキ印字もカンタンにOK。 新発売
●F1モニター CPS-14F1 ¥64,800
14型・アナログRGBモニターディスプレイ/2,000文字表示でダントツ鮮明画像 3/21発売
いま、F1XD 1台に1枚
期間中 F1XDか ディスクトライフのHBD-F1、HBD-20Wお買いあげの方にもれなく、プログラミングにカンタン入門できる特製F1ツールディスクをプレゼントします。
「特製プログラミングおたすけディスク」(F1ツールディスク) 非売品 を プレゼント
(2月21日〜4月20日)
(このディスクは、HB-F1XD・HBD-F1・HBD-20W専用です。)
F1 ツール ディスク
ゲームづくりに挑戦するなら、
今だ。
F1XD
HB-F1XD
¥54,800
連射、スピコン、プログラミング。実力のディスク内蔵マシン
●大容量の3.5インチFDD内蔵 ●スピコン、連射ターボ、ポーズ機能で、勝つためのパワーアップ ●かな、CAPロック等の集中インジケーターゾーン ●10キー付き、JIS配列キーボード
BASIC解説書つき。
●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108東京都高輪局区内ソニー㈱カタログMB係へお申し込み下さい。● MSX はアスキーの商標です。

初心者のためのプログラム講座

ぶっちぎりテクニック考 入門編 for MSX/MSX2

―２人めのキャラクターのだしかたとカベ以外のキャラの扱いかた―

by Kimco

さて，今月も元気にまいりましょう。

前回の予告どおり，２人めのキャラクターをだす方法と，食べ物（つまり，カベ以外のキャラクター）のあつかいかたについて解説していきます。スプライトについて早く触れてほしいという読者の要望もありますが，もう少し基礎を固めてから，そちらへ進みますので，もう少し待ってくださいね。

まず２人を動かす

パソコンで，二つ以上の物を動かすとき，画面上で見た目には，全部同時に動かしているようですが，じつは一つずつ順番に動かしているというのは知っていますか？

「ウッソだ〜，どう見たってみんな一緒に動いてるよ〜」

確かにそう見えますが，実際は一つずつ動かしているのです。もしスピード・コントローラ付きのパソコン（ソニーのＨＢ－Ｆ１など）を持っている人は，スピードを最低にしてゲームをプレイしてみてください。動きが遅くなれば，一つずつ順番に動いているのが，わかると思います。

これは，パソコンといえども，一度に一つのことしかできないためで，そのかわり，処理速度を利用して，一度にたくさんの物を動かしているように見せているのです（第１図）。

さて，前回までは“A”一つしか動かしていなかったので，問題はなかったのですが，これを二つ以上動かすには（同時に動かしているように見せるには）どうすればいいでしょうか。

「順番に動かせばいいんだろ？今言ったじゃない!?」

そうですね。ではまず２人のプレイヤーをだすようにしてみましょう。**リスト１**のように２人分のルーチンを作って全体でループ（くり回し）するようにしてみれば良いはずですが……オヤ？

「“A”１人しかでてこないぞ」

それもそのはず，まったく同じルーチン二つでは意味がありませんね（**第２図**）。２人めはカーソル・キーでなくジョイスティック１を使って動かすようにしましょう。文字も“B”にして……と，**リスト２**でどうです？

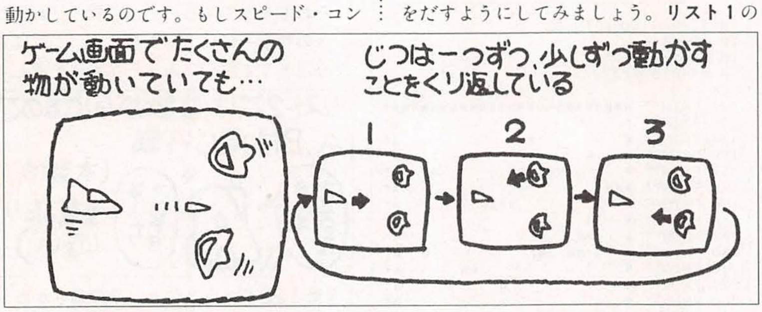
「“A”と“B”がチラチラ重なってるだけじゃないか!?」

おや，おかしいですね。ちょっと動かしてみてください。

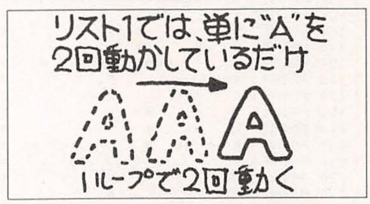
「二つとも一緒に動くぞ〜」

あぁ，これは失礼。変数の設定を忘れてました（**第３図**）。今まではＸ，Ｙをそのまま使ってましたが，二つ（ＡとＢ）を区別するために“ＡＸ”，“ＢＸ”のようにしてみましょう。初期座標も別々にして，**リスト３**でまともに動くはずです（**第４図**）。

「ジョイスティック持ってないから２人め



《第１図》一度にたくさんのものが動いているように見えるが



《第２図》リスト１のＡの動きかた

《リスト１》２人ぶん動かすプログラム・リスト

```
10 SCREEN 1:WIDTH 32
20 AD=6144
30 X=2:Y=1
490 '●●● 1 PLAYER
500 VPOKE AD+Y*32+X,32
510 A=STICK(0)
520 Y1=Y+((A=1 OR A=2 OR A=8))-((A=4 OR A=5 OR A=6))
530 X1=X+((A=8 OR A=7 OR A=6))-((A=2 OR A=3 OR A=4))
540 A=VPEEK(AD+Y1*32+X1)
550 IF A=32 THEN X=X1:Y=Y1
560 VPOKE AD+Y*32+X,65
590 '●●● 2 PLAYER
600 VPOKE AD+Y*32+X,32
610 A=STICK(0)
620 Y1=Y+((A=1 OR A=2 OR A=8))-((A=4 OR A=5 OR A=6))
630 X1=X+((A=8 OR A=7 OR A=6))-((A=2 OR A=3 OR A=4))
640 A=VPEEK(AD+Y1*32+X1)
650 IF A=32 THEN X=X1:Y=Y1
660 VPOKE AD+Y*32+X,65
670 '●●● WAIT
680 FOR J=1 TO 50:NEXT J
690 GOTO 500
```

《リスト２》２人をＡ，Ｂとにわけたプログラム・リスト

```
10 SCREEN 1:WIDTH 32
20 AD=6144
30 X=2:Y=1
490 '●●● 1 PLAYER
500 VPOKE AD+Y*32+X,32
510 A=STICK(0)
520 Y1=Y+((A=1 OR A=2 OR A=8))-((A=4 OR A=5 OR A=6))
530 X1=X+((A=8 OR A=7 OR A=6))-((A=2 OR A=3 OR A=4))
540 A=VPEEK(AD+Y1*32+X1)
550 IF A=32 THEN X=X1:Y=Y1
560 VPOKE AD+Y*32+X,65
590 '●●● 2 PLAYER
600 VPOKE AD+Y*32+X,32
610 A=STICK(1) :'●● stick1
620 Y1=Y+((A=1 OR A=2 OR A=8))-((A=4 OR A=5 OR A=6))
630 X1=X+((A=8 OR A=7 OR A=6))-((A=2 OR A=3 OR A=4))
640 A=VPEEK(AD+Y1*32+X1)
650 IF A=32 THEN X=X1:Y=Y1
660 VPOKE AD+Y*32+X,66 :'"B"
670 '●●● WAIT
680 FOR J=1 TO 50:NEXT J
690 GOTO 500
```

《リスト3》A，Bを変数までわけたプログラム・リスト

```
10 SCREEN 1:WIDTH 32
20 AD=6144
30 AX=2:AY=1
40 BX=4:BY=1
490 '●●● 1 PLAYER
500 VPOKE AD+AY*32+AX,32
510 A=STICK(0)
520 Y1=AY+((A=1 OR A=2 OR A=8))-((A=4 OR A=5 OR A=6))
530 X1=AX+((A=8 OR A=7 OR A=6))-((A=2 OR A=3 OR A=4))
540 A=VPEEK(AD+Y1*32+X1)
550 IF A=32 THEN AX=X1:AY=Y1
560 VPOKE AD+AY*32+AX,65
590 '●●● 2 PLAYER
600 VPOKE AD+BY*32+BX,32
610 A=STICK(1) :'●● stick1
620 Y1=BY+((A=1 OR A=2 OR A=8))-((A=4 OR A=5 OR A=6))
630 X1=BX+((A=8 OR A=7 OR A=6))-((A=2 OR A=3 OR A=4))
640 A=VPEEK(AD+Y1*32+X1)
650 IF A=32 THEN BX=X1:BY=Y1
660 VPOKE AD+BY*32+BX,66 :'"B"
670 '●●● WAIT
680 FOR J=1 TO 50:NEXT J
690 GOTO 500
```

《リスト4》ジョイスティックを持っていない人のプログラム・リスト

```
10 SCREEN 1:WIDTH 32
20 AD=6144
30 AX=2:AY=1
40 BX=4:BY=1
490 '●●● 1 PLAYER
500 VPOKE AD+AY*32+AX,32
510 A=STICK(0)
520 Y1=AY+(A=1)-(A=5)
530 X1=AX+(A=7)-(A=3)
540 A=VPEEK(AD+Y1*32+X1)
550 IF A=32 THEN AX=X1:AY=Y1
560 VPOKE AD+AY*32+AX,65
590 '●●● 2 PLAYER
600 VPOKE AD+BY*32+BX,32
610 A$=INKEY$ :'●● key input
620 Y1=BY+(A$="w")-(A$="z")
630 X1=BX+(A$="a")-(A$="s")
640 A=VPEEK(AD+Y1*32+X1)
650 IF A=32 THEN BX=X1:BY=Y1
660 VPOKE AD+BY*32+BX,66 :'"B"
670 '●●● WAIT
680 FOR J=1 TO 50:NEXT J
690 GOTO 500
```

が動かせないぞ!!」

おっと，そういう人のために**リスト4**を作ってみました。キーの[w][z][a][s]で，上下左右に動かせます(**第5図**)。斜めは動きませんのであしからず。キー入力の部分は，わかると思いますが，610行の

A$＝INKEY$

で，キーボードから1文字入力します。前回でてきた“INPUT$(n)”とちがうところは，入力文字数の指定がないこととキーが押されていなくても，入力待ちをせずにヌルコード（スペースではなく，キャラクターがない状態）を返してくることです(**第6図**)。

さて，これで“A”と“B”の2人が動くようになりました。この2人を前回作ったカベの中に入れておきましょう(**リスト5**)。

《リスト5》2人をカベの中に入れたプログラム・リスト

```
10 SCREEN 1:WIDTH 32
20 AD=6144
30 AX=2:AY=1
40 BX=4:BY=1
100 CLS
110 PRINT" ##########################"
120 PRINT" #                        #"
130 PRINT" #         #              #"
140 PRINT" #   #     #     #        #"
150 PRINT" #      ####         #    #"
160 PRINT" ###                      #"
170 PRINT" #           ####         #"
180 PRINT" #   #    #               #"
190 PRINT" #   ##   #               #"
200 PRINT" #    ##  #           #   #"
210 PRINT" #               ##       #"
220 PRINT" #            #           #"
230 PRINT" #            #           #"
240 PRINT" # #   ###                #"
250 PRINT" # #                      #"
260 PRINT" # #             ###      #"
270 PRINT" #        #      #        #"
280 PRINT" #        #      #        #"
290 PRINT" #                        #"
300 PRINT" #                        #"
310 PRINT" ##########################"
490 '●●● 1 PLAYER
500 VPOKE AD+AY*32+AX,32
510 A=STICK(0)
520 Y1=AY+(A=1)-(A=5)
530 X1=AX+(A=7)-(A=3)
540 A=VPEEK(AD+Y1*32+X1)
550 IF A=32 THEN AX=X1:AY=Y1
560 VPOKE AD+AY*32+AX,65
590 '●●● 2 PLAYER
600 VPOKE AD+BY*32+BX,32
610 A$=INKEY$ :'●● key input
620 Y1=BY+(A$="w")-(A$="z")
630 X1=BX+(A$="a")-(A$="s")
640 A=VPEEK(AD+Y1*32+X1)
650 IF A=32 THEN BX=X1:BY=Y1
660 VPOKE AD+BY*32+BX,66 :'"B"
670 '●●● WAIT
680 FOR J=1 TO 50:NEXT J
690 GOTO 500
```

食べ物を作る

さて，2人仲良く（かどうかは知りませんが）カベの中にいるわけですが，このままでは，何もすることがないのでヒマそうです。とりあえず食べ物でも与えてみましょう。“o”を食べ物ということにして，カベの中に置いてみます(**リスト6**)。

“A”もしくは“B”を動かしていくと……どういうわけか食べ物の直前で止まってしまいます。何をためらっているのでしょうか？

「毒でも入ってるんじゃあ…？」

《リスト6》2人に食べ物を与えたプログラム・リスト

```
10 SCREEN 1:WIDTH 32
20 AD=6144
30 AX=2:AY=1
40 BX=4:BY=1
100 CLS
110 PRINT" ##########################"
120 PRINT" #                        #"
130 PRINT" #         #          o   #"
140 PRINT" #   #     #     #        #"
150 PRINT" #    o ####   o     #    #"
160 PRINT" ###                      #"
170 PRINT" #           ####         #"
180 PRINT" #   #    #               #"
190 PRINT" #   ##   #        o      #"
200 PRINT" #    ##  #           #   #"
210 PRINT" #               ##       #"
220 PRINT" #            #           #"
230 PRINT" #  o         #           #"
240 PRINT" # #   ### o        o     #"
250 PRINT" # #                      #"
260 PRINT" # #             ###      #"
270 PRINT" #        #      #        #"
280 PRINT" #        #      #        #"
290 PRINT" #   o                    #"
300 PRINT" #                        #"
310 PRINT" ##########################"
490 '●●● 1 PLAYER
500 VPOKE AD+AY*32+AX,32
510 A=STICK(0)
520 Y1=AY+(A=1)-(A=5)
530 X1=AX+(A=7)-(A=3)
540 A=VPEEK(AD+Y1*32+X1)
550 IF A=32 THEN AX=X1:AY=Y1
560 VPOKE AD+AY*32+AX,65
590 '●●● 2 PLAYER
600 VPOKE AD+BY*32+BX,32
610 A$=INKEY$ :'●● key input
620 Y1=BY+(A$="w")-(A$="z")
630 X1=BX+(A$="a")-(A$="s")
640 A=VPEEK(AD+Y1*32+X1)
650 IF A=32 THEN BX=X1:BY=Y1
660 VPOKE AD+BY*32+BX,66 :'"B"
670 '●●● WAIT
680 FOR J=1 TO 50:NEXT J
690 GOTO 500
```

はっはっはっ，毒なんて入ってませんよ。**リスト6**をよく見てください。550行と650行の，

IF VPEEK(～)＝32～(～は省略)

です。この“32”というのは，スペースつまり空白のキャラクター・コードです。つまり，空白以外はすべてカベだと判断しているので，“o”もカベだと思ってしまっいるのです(**第7図**)。

カベと食べ物を見わけられるようにするのは簡単です。カベ“#”のキャラクター・コードは“35”で，食べ物“o”のキャラクター・コードは，“111”なので，それに応じた判定を付けてやればよいのです。では，カベはいいとして，食べ物を食べるときには何をしましょうか？……

「食べた数でもかぞえれば？」

いい考えですね。そうしましょう。食べた数をそれぞれ“AF”，“BF”（AとBの食べた数を別にする）とでもして，表示させるようにしてみましょう（**リスト7，第8図**)。

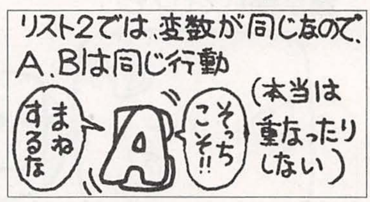
う～ん，何となくゲームらしくなってきましたね。

「そうかなぁ～？」

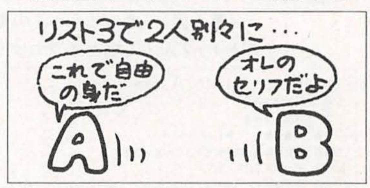
何がゲームらしくないの？

「だって，全部食べたところで何も起こらないもの」

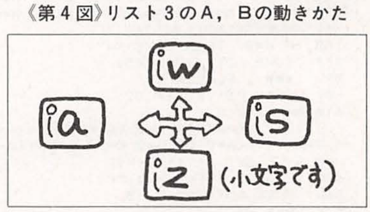
それもそうですね。では，食べ終わったときの判定を付けてみましょう。これは少々めんどうです。いろいろな方法が考えら



《第3図》リスト2のA，Bの動きかた



《第4図》リスト3のA，Bの動きかた



《第5図》リスト4の2プレイヤー側の操作キー

れますが，まず素直に「食べ物がなくなった」ということを調べるにはどうしたらいいでしょう？

「画面に表示してる“o”が全部なくなったかを調べるんだろ？」

そうです。方法の一つとして，画面全体を見て“o”がまったくないか？ということを調べる手が考えられます。具体的には，VRAMをシラミつぶしにVPEEKしていくのです。

「なんかそれって強引じゃない？」

おっしゃるとおり，では一般的にゲームに使われる方法を……

「最初からそれを言え‼」

失礼しました。今回表示される“o”は全部でいくつですか？

「え〜と1，2，3……8個かな」

そうですね。で，食べると1個ずつ減っていくわけですから……

「あっ！わかった。2人が食べた数の合計が8になれば，全部食べたことになる！」

そのとおり(第9図)，**リスト8**では，食べ終わるとENDになるようになっています。

「なんだよ〜，ENDじゃ何もおもしろくないぞ」

だって他にすることないもん。

「つぎの面とか作れないの？」

つぎの面ですか，う〜ん。ちょっとやっかいなんだけど……やる？

「当然‼」

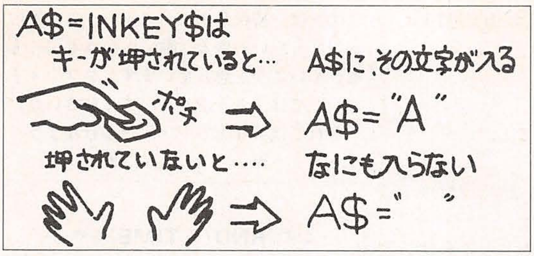
面クリアした後のつぎの面

つぎの面を作る方法として，最もわかりやすいのは，面のパターンを1面と同じように，PRINT文で作っておく方法です。しかし，これだと面が多くなると異常にプログラムが長くなってしまい，打ち込むのも大変です。

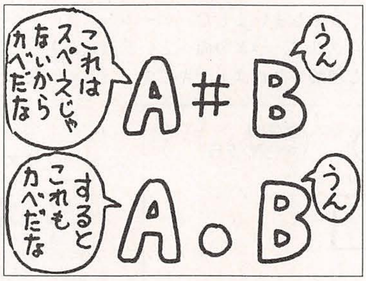
市販のゲームなどは，面のデータを独特な方法で圧縮（データ書式のムダなどを省いて，データ全体の量を少なくすること）したりしていますが，今回のようにパターン性の重視されないゲーム(？)では，面データをあらかじめ作っておくよりも，乱数で毎回作るほうが合理的です。ただ，この「乱数で面パターンを作る」というのは，じつは大変神経を使うことなのです。

ま，前置きはこのくらいにしておいて，実際に**リスト9**を見てください。フローチャートも載せておきます(第10図)。

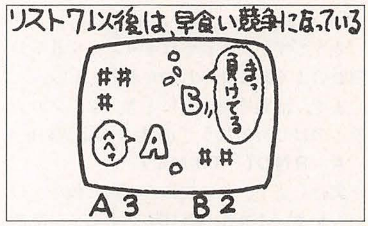
要は，カベからはみださないで，きちんと8個の“o”を表示させるようにしたわけ



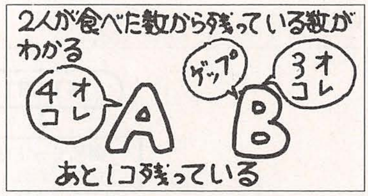
《第6図》リスト4の610行の意味



《第7図》リスト6の550行と650行の判定



《第8図》リスト7の実行画面



《第9図》リスト8の食べつくしの判定方法

《リスト7》食べた数を表示させるプログラム・リスト

```
10 SCREEN 1:WIDTH 32
20 AD=6144
30 AX=2:AY=1:AF=0
40 BX=4:BY=1:BF=0
100 CLS
110 PRINT" ############################"
120 PRINT" #                          #"
130 PRINT" #          #           o   #"
140 PRINT" #   #      #      #        #"
150 PRINT" #     o ####    o     #    #"
160 PRINT" ###                        #"
170 PRINT" #            ####          #"
180 PRINT" #   #     #                #"
190 PRINT" #   ##    #         o      #"
200 PRINT" #    ##   #            #   #"
210 PRINT" #                 ##       #"
220 PRINT" #             #            #"
230 PRINT" #  o          #            #"
240 PRINT" # #    ### o         o     #"
250 PRINT" # #                        #"
260 PRINT" # #              ###       #"
270 PRINT" #         #       #        #"
280 PRINT" #         #       #        #"
290 PRINT" #   o                      #"
300 PRINT" #                          #"
310 PRINT" ############################"
490 '●●● 1 PLAYER
500 VPOKE AD+AY*32+AX,32
510 A=STICK(0)
520 Y1=AY+(A=1)-(A=5)
530 X1=AX+(A=7)-(A=3)
540 A=VPEEK(AD+Y1*32+X1)
550 IF A<>35 THEN AX=X1:AY=Y1
555 IF A=111 THEN AF=AF+1
560 VPOKE AD+AY*32+AX,65
590 '●●● 2 PLAYER
600 VPOKE AD+BY*32+BX,32
610 A$=INKEY$ :'●● key input
620 Y1=BY+(A$="w")-(A$="z")
630 X1=BX+(A$="a")-(A$="s")
640 A=VPEEK(AD+Y1*32+X1)
650 IF A<>35 THEN BX=X1:BY=Y1
655 IF A=111 THEN BF=BF+1
660 VPOKE AD+BY*32+BX,66 :'"B"
670 '●●● WAIT
680 FOR J=1 TO 50:NEXT J
690 '●●● SCORE
700 LOCATE 1,21:PRINT"A:";AF
710 LOCATE 7,21:PRINT"B:";BF
720 GOTO 500
```

《リスト8》食べつくしの判定を加えたプログラム・リスト

```
10 SCREEN 1:WIDTH 32
20 AD=6144
30 AX=2:AY=1:AF=0
40 BX=4:BY=1:BF=0
100 CLS
110 PRINT" ############################"
120 PRINT" #                          #"
130 PRINT" #          #           o   #"
140 PRINT" #   #      #      #        #"
150 PRINT" #     o ####    o     #    #"
160 PRINT" ###                        #"
170 PRINT" #            ####          #"
180 PRINT" #   #     #                #"
190 PRINT" #   ##    #         o      #"
200 PRINT" #    ##   #            #   #"
210 PRINT" #                 ##       #"
220 PRINT" #             #            #"
230 PRINT" #  o          #            #"
240 PRINT" # #    ### o         o     #"
250 PRINT" # #                        #"
260 PRINT" # #              ###       #"
270 PRINT" #         #       #        #"
280 PRINT" #         #       #        #"
290 PRINT" #   o                      #"
300 PRINT" #                          #"
310 PRINT" ############################"
490 '●●● 1 PLAYER
500 VPOKE AD+AY*32+AX,32
510 A=STICK(0)
520 Y1=AY+(A=1)-(A=5)
530 X1=AX+(A=7)-(A=3)
540 A=VPEEK(AD+Y1*32+X1)
550 IF A<>35 THEN AX=X1:AY=Y1
555 IF A=111 THEN AF=AF+1
560 VPOKE AD+AY*32+AX,65
590 '●●● 2 PLAYER
600 VPOKE AD+BY*32+BX,32
610 A$=INKEY$ :'●● key input
620 Y1=BY+(A$="w")-(A$="z")
630 X1=BX+(A$="a")-(A$="s")
640 A=VPEEK(AD+Y1*32+X1)
650 IF A<>35 THEN BX=X1:BY=Y1
655 IF A=111 THEN BF=BF+1
660 VPOKE AD+BY*32+BX,66 :'"B"
670 '●●● WAIT
680 FOR J=1 TO 50:NEXT J
690 '●●● SCORE
700 LOCATE 1,21:PRINT"A:";AF
710 LOCATE 7,21:PRINT"B:";BF
720 '●●● END?
730 IF AF+BF=8 THEN END
740 GOTO 500
```

ですが，こんなに簡単なものでも，意外と気を使うのです。

「ここで使ってるＲＮＤ関数って……」

おっと，そうでした。マニュアルにも書いてあると思いますが，ＲＮＤ(１)で，０～１までの乱数を……

「そんなんじゃ，わかんないよ」

そうですか，それではとりあえずＲＮＤ関数のよくある使われかたを教えましょう。

まず，乱数を使いたいときには，プログラムのはじめのほうで(変数型の定義の後)

A＝RND(－TIME)

を実行します。この変数Ａは別に他のものでもかまいません(**第11図**)。そして，乱数がほしいとき(乱数を発生させたいとき)，たとえばＡに，ｂ～ｃの間の整数の乱数がほしければ，

A＝INT(RND(1)＊(c－b＋1))＋b

とします。わかりました？

「……」

う～ん，不安。

もう少しくわしく説明すると，

RND(1)＊a

で，０～aまでの乱数になります。だから，

INT(RND(1)＊a)＋b

で，b～b＋aの間の整数の乱数になるわけです。

……と，こんなもんで，どうでしょう？

おわりに

さて，はからずもゲームらしい物が１本できてしまいました。ゲーム・スタートからクリア，つぎの面へという流れが少しでも理解できれば上デキです。

次回は，特種なキャラクター（食べ物の応用）と，いわゆる「敵」というものにも触れていこうと思っています。スプライトについては，もう少し待ってくださいね。

それでは次号まで……，ごきげんよう。

★　　　　★

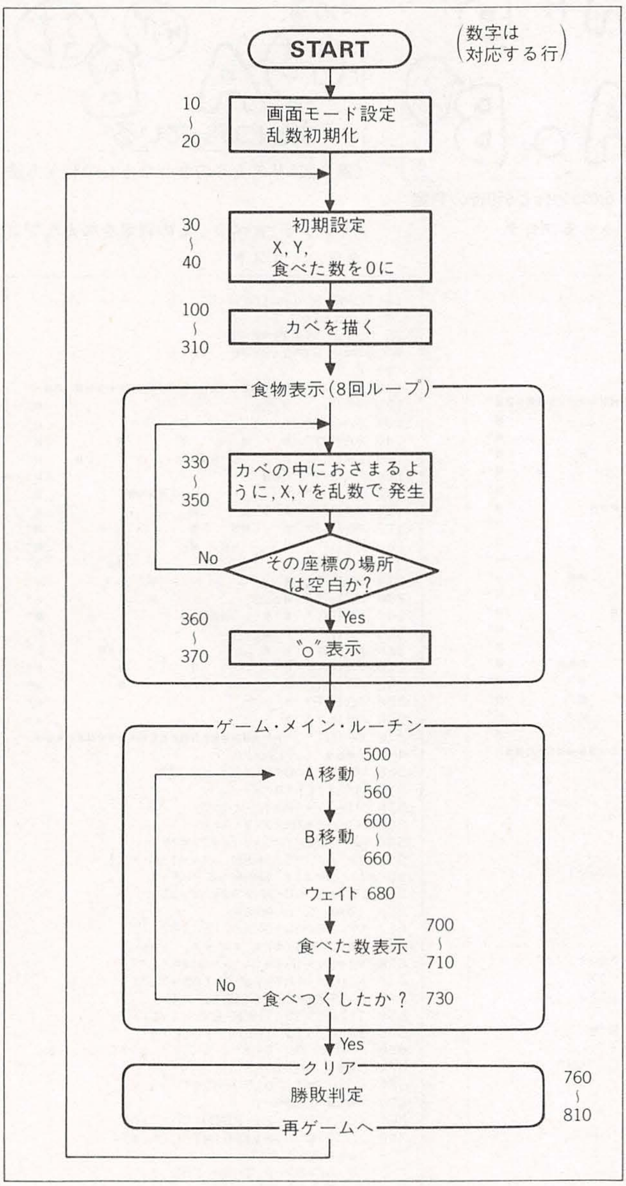
まず，**RND(－TIME)**をやる

↑

ここを負の数にすると
その数によって乱数の
系列を決める。

これをしないと，RUNするたびに同じ系列の乱数がでてきてしまう。リスト9からけずってみて，何度もRUNさせてみると，同じパターンがでてくるのがわかるハズ。

《第11図》乱数の使いかた



《第10図》リスト９のフローチャート

《リスト９》面クリアを付けたプログラム・リスト

```
10 SCREEN 1:WIDTH 32:A=RND(-TIME)
20 AD=6144
30 AX=2:AY=1:AF=0
40 BX=24:BY=1:BF=0
100 CLS
110 PRINT" #########################"
120 PRINT" #                       #"
130 PRINT" #         #             #"
140 PRINT" #   #     #     #       #"
150 PRINT" #      ####         #   #"
160 PRINT" ###                     #"
170 PRINT" #           ####        #"
180 PRINT" #   #    #              #"
190 PRINT" #   ##   #              #"
200 PRINT" #    ##  #           #  #"
210 PRINT" #               ##      #"
220 PRINT" #            #          #"
230 PRINT" #            #          #"
240 PRINT" # #   ###               #"
250 PRINT" # #                     #"
260 PRINT" # #             ###     #"
270 PRINT" #        #      #       #"
280 PRINT" #        #      #       #"
290 PRINT" #                       #"
300 PRINT" #                       #"
310 PRINT" #########################"
320 '●●● foods
330 FOR I=1 TO 8
340 X=INT(RND(1)*23)+2
350 Y=INT(RND(1)*19)+2
360 A=AD+Y*32+X
370 IF VPEEK(A)=32 THEN VPOKE A,111 ELSE 340
380 NEXT
490 '●●● 1 player
500 VPOKE AD+AY*32+AX,32
510 A=STICK(0)
520 Y1=AY+(A=1)-(A=5)
530 X1=AX+(A=7)-(A=3)
540 A=VPEEK(AD+Y1*32+X1)
550 IF A<>35 THEN AX=X1:AY=Y1
555 IF A=111 THEN AF=AF+1
560 VPOKE AD+AY*32+AX,65
590 '●●● 2 player
600 VPOKE AD+BY*32+BX,32
610 A$=INKEY$ :'●● Key input
620 Y1=BY+(A$="w")-(A$="z")
630 X1=BX+(A$="a")-(A$="s")
640 A=VPEEK(AD+Y1*32+X1)
650 IF A<>35 THEN BX=X1:BY=Y1
655 IF A=111 THEN BF=BF+1
660 VPOKE AD+BY*32+BX,66 :'"B"
670 '●●● wait
680 FOR J=1 TO 50:NEXT J
690 '●●● score
700 LOCATE 1,21:PRINT"A:";AF
710 LOCATE 7,21:PRINT"B:";BF
720 '●●● end?
730 IF AF+BF=8 THEN 760
740 GOTO 500
750 '●●● clear
760 LOCATE 7,10
770 IF AF=BF THEN PRINT"draw game !!"
780 IF AF>BF THEN PRINT" 'A' win !!"
790 IF AF<BF THEN PRINT" 'B' win !!"
800 FOR I=0 TO 1000:NEXT :' wait
810 GOTO 30
```

価格319,800円!!

新登場X68000ACE

予想どおり低価格機登場！

ベーマガ4月号では，20メガの記憶容量を持つハードディスクを搭載した〝X68000 ACE-HD〟が，何と399,800円という低価格で発売されたことをお知らせしました。その記事の中でちょっとした計算をして，いかに本体の価格が下がったかを調べてみました。

実は，そのときにハードディスク無しのバージョンの価格も予想してみたかったのです。〝X1〟の場合も，いっぽうでは高機能のシリーズを大胆な価格で発表し，通常のバージョンも思い切った低価格で発売するのが常でした。これは，Xシリーズを担当しているシャープの電子機器事業部の方針と見切っていたからです。

「もしかすると，本体とディスプレイを合せて40万円を切るのでは…」という線にはいきませんでしたが，319,800円という魅力的な価格で〝ACE〟が登場してきました。モニタに〝CZ-601D〟(価格119,800円)を選ぶとすれば，439,600円となり，これまでより約6万円ほど安くなります。

〝X68000〟の性能機能をおさらいしてみよう

「源平討魔伝」も発売されて，おおいに話題を集めている〝X68000〟ですが，この機会に性能と機能をおさらいしておきましょう。

①CPU

機種のネーミングにも使われている，68000という16ビットのCPUが10MHzのクロック周波数で使われています。もう一つ80C51というCPUがキーボードとTVコントロールに使用されています。

②ROM

ROMというのは，読みだし専用のメモリ(記憶素子)です。X68K(X68000の略称)では，コンピュータの基本的な動作をさせるためのIPLやBIOS用に128Kバイトを持っています。さらに16×16ドット・24×24ドット全角（JIS第一，第二水準漢字)，半角，1/4角の文字をキャラクター・ジェネレータ768Kバイトにおさめています。

BASICなどは，〝X1〟と同じように外部からRAMに取込むようになっています。

③RAM

RAMは書込み，読取りが自由にできるメモリです。みなさんが組んだプログラムを記憶させたり，ソフトハウスが作ったゲームのデータをフロッピーからいったん記憶させるために使われるユーザー・エリアとも呼ばれる部分です。〝X68K〟では，メインメモリに1Mバイト(10Mまで増設可)，VRAM(画像用RAM)としてテキスト用に512Kバイト，グラフィック用に512Kバイト，スプライト用に32Kバイト，さらに電源オン時に充電されている電池を電源にし，電源が切れても記憶内容が消えないスタティックRAMを16Kバイト持っています。

あの膨大なデータを持つ「源平討魔伝」がオンメモリ（一度データを読込みさせてしまえば，いちいちフロッピーからデータを読みださずにすむこと）でできているのも，プログラマーのデータ圧縮テクニックもさることながら，ふんだんに用意されたRAM容量によるところが大なのです。

④表示能力

〝X68K〟の大きな特徴は，なんといっても豊富なカラーとバツグンの画像表示能力でしょう。最大の色数は，65,536色あり，ゲーム等で背景に使われる画面を複数枚持つことができ，画面内を自由に動かすことのできるスプライトを128パターン作ることができ，横に32個までチラツキなしにならべられるということは，耳にタコができるほど聞かされているでしょう。

早い話が，ゲーム・センターのゲーム用の基板と同じ画像表現力があるのです。

たびたび例にだしますが「源平討魔伝」のビッグモードと，横モードでは背景（手前もある）が3枚あり，それぞれ少しずつちがった速度でスクロールしています。さらに大きなキャラクター（スプライトを使っている）がそれこそ「空に跳び，宙を舞う」動きをしています。これも〝X68K〟が持っている性能，機能を巧みに利用した結果の一つなのです（もちろんプログラマーの技術力も重要ですが)。

表示モードもいっぱいあります。

768×512，512×512，512×256，256×256ドットのモードが用意されています。

いったい何のためにあるのかわからないほどですが，実例をあげるとDEMPAでなにわさんが開発中の「ドラゴンスピリット」の画面が，縦方向全画面，縦方向縮小画面，横方向拡大画面という画面選択という機能を持っているのが，その応用例ともいえるでしょう。

スムーズ・スクロールに代表される特殊機能には，モード切替えと同じような，これまでのソフト制作の概念ではちょっと考えつかない機能があります。

半透明機能はその代表格で，2枚の画像を重ねると，実に自然に溶け込んだり，別々に表示できたりするのです。

〝X68K〟の表示能力を100%活用したソフトはまだ登場していないと言っても言い過ぎではない，可能性を秘めているのです。

⑤サウンド機能

こちらのほうは，BASICレベルでも，十分活用でき，そのすごい結果もすぐに体験できるものです。2チャンネル，8オクターブ，8重和音，さらにAD PCMによるサンプリングができます。

以上，簡単に〝X68K〟の基本性能と機能を再紹介しました。いずれにせよ，今，いちばんおもしろいパソコンの一つと言えるでしょう。

(多田太郎)



▲高性能さに人気集中の〝X68000〟ACE(エース)モデルが登場!!

人気パソコン大研究
PC-88 人気の秘密をさぐる

PC-88 3.5インチ，9.3MBディスク内蔵
VA2/VA3登場

丹治　佐一

マイコンBASICマガジンの愛読者カードによる集計では，持っているパソコンとして，MSX／2と並び，PC-88シリーズが上位にランクされています。

そこで，PC-88が誕生したときにさかのぼって，PC-88の人気の秘密と，今度発売になったPC-88VAのニューバージョン，PC-88VA2/VA3の紹介をしてみたいと思います。

88がここまでうけたワケは？

PC-88シリーズが，現在，ここまで人気を博してきた理由とは，いったいなんだったのでしょうか？

1981年9月に発表された〝PC-8801〞は〝PC-8001(価格168,000円／1979年9月発売)〞の兄貴分として登場しました。価格は228,000円で，Z80-CPUを使い，RAMが64KB実装されていました。なお，BASIC（N88-BASIC）はROMで供給されています。

ちなみに，その後の1982年11月に，富士通からFM-7（価格126,000円）が発表されました。これは，PC-8001に対抗して発売されたわけですが，PC-8001よりも，安価であり，性能もすぐれていたため，PC-8001やPC-8801も気が気ではなかったでしょう。

そこで，NECが発表したのが，〝PC-8001mkII（1983年1月発表／価格123,000円）です。そして，同年11月には，88のニュータイプ〝PC-8801mkII〞が発表になります。

当時，カセットを利用して，プログラムのロード，セーブを行なうのが主流でしたが，フロッピー・ディスクを使いたいという気運も高まってきたときでもあったように思います。

PC-8001やPC-8801，そして，FM-7にディスクを接続となると，外部にディスク・ドライブを持たなければならず，価格も高価で，使いたいが，手がでないという状態でした。

そんなとき，発表になった〝PC-8801mkII〞は，5インチ2D（両面倍密度/320KB容量)のドライブを内蔵したものでした。価格もモデル10（ドライブなし）が168,000円，モデル20（ドライブ1台）が225,000円，モデル30（ドライブ2台）が275,000円です。

また，日本語処理のための漢字ROM(第一水準）も内蔵し，8ビット機をリードしているという印象を持ちました。

そして，88が，8ビットの代表的機種だとするのは，やはり〝PC-8801mkIISR〞が登場してからでしょうか。〝SR〞は，1985年初旬に発表になりました。価格は，モデル10（ディスクなし）が108,000円，モデル20（ディスク1台）が213,000円，モデル30（ディスク2台）が258,000円でした。

〝SR〞はグラフィックス機能が強化され，それにともない，旧タイプとくらべて倍近いスピードで処理できる切替えスイッチが付きました。

また，今ではもう，あたりまえのようになっているFM音源を最初に載せたのが，この〝SR〞でした。DEMPAマイコンソフト開発室のなにわさんも，「これぞとばかりに，88SR版（FM音源対応）のパックマンにとり組んだっけ」と話してくれました。

これらの機能アップにともない，BASICも改訂され，V2モードが搭載されました。このFM音源が決め手となったのか，88の人気はのぼるばかり！当時の読者アンケートによる，ほしい機種の中でもトップにランクされ続けました。

しかし，88のたどり着くところは，まだまだ。1985年末に発表された88の廉価版〝PC-8801mkIIFR(モデル10価格99,800円，モデル20価格148,000円，モデル30価格178,000円)〞。そして，本体に1MBの容量を持つ2HDディスク・ドライブを2基載せた〝PC-8801mkIIMR（価格238,000円)〞と続き，1986年末には，クロック周波数を8MHzにあげ(これまでは4MHzでした)，処理スピードをさらにあげた〝PC-8801FH（モデル10：99,800円，モデル20：138,000円，モデル30：168,000円)，〝PC-8801MH（208,000円）と続いていくわけです。

そして，FM音源熱の高まってきた，1987年末には，ステレオ12音声，デジタル・サンプリング機能など，FM音源をさらに強力にした，〝PC-8801FA（価格168,000円)〞〝PC-8801MA（価格198,000円）と，ますますパワーアップされていきました。

このように，mkIIでディスク・ドライブを搭載，SRでFM音源を搭載など，最新機能を一早く付加し強化し，さらに安価になっていたことで，88の人気は不動のものとなっていったのでしょう。

PC-88VA2/VA3登場！

PC-8801FH／MHが発表されたのち，16ビットCPUを載せた〝PC-88VA(価格298,000円)〞が発表になります。16ビットモード時にはV3モードとなって動作します(MS-DOSと同様のフォーマットを持つ〝PC-Engine〞上で動作)。5インチ2HD（両面高密度／1MB容量）が2ドライブ内蔵され，16ビットのパワーで処理速度の向上が期待できます。

そして，今度新たにVAのバージョン・アップ版が登場しました。〝PC-88VA2／VA3〞がそうです。

価格は，PC-88VA2が298,000円でVA3が398,000円です。N88日本語BASI

C`V3もバージョン3.1となりました。PC-EngineもV1.1となり16の新しい命令が増えました。

それぞれ，簡単にアニメーションが作れる〝アニメフレーマー〟ソフト付きです。

3.5インチ9.3MBディスク内蔵！

VA2／VA3でも5インチ2HD（両面高密度：1MB容量）が2台内蔵されています。88FAなどの2D（両面倍密度：320KB容量)ディスクもVAで読むことが可能です。

さらに，今度のVAでは3.5インチの9.3MB容量のディスクが内蔵（VA3）されています。VA2はオプションとなっています。9.3MB（メガバイト）というとハードディスク並の大容量を持っているわけです。



《写真1》PC-88VA3

《第1表》PC-88VA2／VA3の機能仕様

項目		仕様
メインCPU		μPD9002（V30/μPD70008，8AC命令コンパチブル）
動作クロック		8MHz，V1/V2モードは速度可変
ROM	メイン	768Kバイト（PC-Engine，N_{88}-日本語BASIC V3他）
ROM	辞書	512Kバイト（約65,000語，連文節変換対応）
ROM	文字フォント	288Kバイト（JIS第1・第2水準漢字，非漢字他），テキスト画面，グラフィック画面のいのいずれにも表示可能
RAM	メイン	512Kバイト
RAM	システム	16Kバイト（利用者定義文字，変換学習用）バッテリ・バックアップ機能付き
RAM	テキスト	256Kバイト（スプライト・パターン領域兼用）
RAM	グラフィック	256Kバイト
RAM	サウンド	256Kバイト（デジタル・サンプリング用）
表示機能	テキスト表示	英数カナ（8×8，8×16ドット），漢字（16×16ドット），80文字×(25/20/12/10)行，40文字×(25/20/12/10)行 文字単位にカラー（4,096色中16色）およびアトリビュート（リバース，ブリンク，シークレット，アンダーライン等）が指定可能，画面水平4分割，水平垂直スクロール（スムーズ・スクロール可能）
表示機能	グラフィック表示	最大ドット数 640×400ドット 最大色数 65,536色 画面表示モード（○＝最大画面数，—＝設定不可）

解像度＼色数	4,096色中 1色	4,096色中 16色	4,096色中 32色	256色	65,536色
640×400ドット	⑧	②	①	①	—
640×200ドット	⑯	④	②	②	①
320×400ドット	⑯	④	②	②	①
320×200ドット	㉜	⑧	④	④	②

項目		仕様
表示機能	グラフィック表示	画面水平3分割，水平垂直スクロール（スムーズ・スクロール，ラップラウンド・スクロール可能），独立2画面合成表示可能
表示機能	スプライト表示	カラー・スプライト 8×4～256×256ドット，ドットごとに4,096色中16色指定 モノクロ・スプライト32×4～256×256ドットドットごとに4,096色中1色指定 カラー・スプライト，モノクロ・スプライト混在可能，最大32個表示可能，スプライト間の衝突検出機能あり
表示機能	画面合成	テキスト画面，スプライト画面，グラフィック画面2画面を優先順位付きで合成可能 透明色指定，画面マスク機能あり
グラフィック描画		グラフィック描画カスタム・プロセッサ，任意図形の転送描画，直線描画，ペイント補助
内蔵フロッピーディスク・ドライブ		5インチ1Mバイトタイプ2ドライブ内蔵，(320Kバイト，640Kバイトの読み取り，書き込み可能) 3.5インチ9.3Mバイトタイプ1ドライブ内蔵(PC-88VA3のみ)，(1Mバイトタイプ，640Kバイトタイプの読み取り可能)
サウンド機能		FM音源6和音(ステレオ)，リズム音源6種類(ステレオ)，SSG音源3和音(モノラル)
サンプリング機能		ADPCM方式によるデジタル・サンプリング，サンプリング周波数4kHz/8kHz/16kHz
オーディオ入出力		ライン入力端子（2ch，モノラル） ライン出力端子（2ch，ステレオ） ヘッドホン出力端子（2ch，ステレオ） 大型スピーカ内蔵（モノラル）
キーボード		JIS標準配列準拠
カレンダ時計		年，月，日，時，分，秒（バッテリバックアップ）
インターフェース	ディスプレイ	アナログRGBディスプレイ，ビデオコピー接続用
インターフェース	プリンタ	8ビット・パラレル・インターフェース，プリンタ接続用
インターフェース	マウス	標準添付マウス接続用
インターフェース	シリアル	RS-232Cに準拠，モデム，スキャナ等の接続用
インターフェース	スキャナ	専用パラレル・インターフェース，スキャナ接続用
インターフェース	ビデオ録画	コンポジット・ビデオ，VTR等の接続用
拡張用スロット		汎用拡張スロット2スロット 専用拡張スロット1スロット（ビデオボード用）
電源		AC100V±10%，50/60Hz
消費電力		PC-88VA2：平均50W，最大80W， PC-88VA3：平均58W，最大90W
使用条件		10～35℃，20～80% （ただし結露しないこと）
外形寸法・重量		PC-88VA2： 本体440(W)×345(D)×150(H)mm，10.2kg，キーボード462(W)×194.5(D)×33(H)mm，1.5kg PC-88VA3： 本体440(W)×345(D)×150(H)mm，10.8kg，キーボード462(W)×194.5(D)×33(H)mm，1.5kg

VAで使用できるソフト〝パーソナルインフォメーションツールＰＩ″(価格28,000円／５月中旬発売）では，絵や音，文字それにアニメーションといった異なったデータをひとつの画面でカード感覚で同一に扱える便利なソフトですが，データの中でとくに画像データやアニメーション・データはメモリを喰ってしまうため，どうしても大容量のディスクが必要になってしまうのです。

9.3Mバイトというと，１Mバイト・ディスク（２ＨＤ）の約９枚分に相当します。88ＦＡなどのディスクは２ＤＤ(320ＫＢ／0.32ＭＢ）ですから，約29枚分に相当します。これが3.5インチ・ディスクに入ってしまうのですからスゴイですね。

このディスクは3.5インチ２ＨＤや２ＤＤも読めますが,9.3ＭＢという容量を得るために，磁気ヘッドの位置決め用に〝サーボ情報″が記録されたメタル媒体の専用ディスケットを用います。

9.3ＭＢ容量が可能になったのは，２ＤＤや２ＨＤなどのディスクと比較して，トラック密度を３倍に高め，線記録密度も高めたことで可能となっています。

名称が２ＴＤとなっていますが，〝T″は(Triple：トリプル／3倍)からきています。

※この3.5インチ・ディスクはＶ１，Ｖ２モードでは使用不可。



《写真２》PC-88VA2

サウンド機能強化！

88ＦＡやＭＡでおなじみとなったＦＭ音源６音にリズム音源６音のステレオ・サウンドとＡＤＰＣＭによるサンプリング機能がこのＶＡ２／ＶＡ３に内蔵されました。

早い話，いままでＶＡ用に別売されていたサウンドボードII（ＰＣ-88ＶＡ-12／価格39,800円）と同等のものが内蔵されたというわけです。

これで，インスタント・ミュージックやアニメフレーマのＢＧＭがさらにおもしろくなりそうですね。

日本語機能の強化！

日本語処理を行なうためにはどうしても〝辞書″が必要です。ひらがなを漢字に変換させる辞書が優れていれば，ひらがなの文章を一気に漢字に変換することも可能です。

ＶＡでは，高速化させるために辞書をディスク内に持つのではなく，メモリ（ＲＯＭ）の形で本体に持っていました。ＶＡ２／３ではその容量を256ＫＢから512ＫＢへと倍に高め，ワープロ専用機並の変換機能を持たせました。

メモリの増加！

メインＲＯＭは，アニメーションなどの機能を加え(ＢＡＳＩＣ)，ＴＯＯＬ-ＢＯＸなどの基本ソフトの強化で512ＫＢから768ＫＢへと増加しています。

さらにテキストＶＲＡＭのメモリ容量を64ＫＢから256ＫＢに，ＦＤサブ・システムのメモリを16ＫＢから64ＫＢに，ＲＡＭキャラジェネの容量を８ＫＢから倍の16ＫＢにとそれぞれ増加しています。

また，メインＲＡＭのアクセスは従来ウエイトという待ちが入っていました。これがノーウエイト（待ちなし）となり，ＤＭ

《第２表》N88-日本語BASIC V3のバージョン3.1で追加された命令

命令	機能
ANIMATE	アニメーションを実行する。
CVSBCD/CVDBCD	文字列を内部表現が２進数の数値データに変換する。
ERASE MENU	メニューとメニューの項目を削除する。
FRAME	アニメーションデータの各種情報を返す。
LOAD BGM	BGMファイルからデータを配列に読み込む。
LOAD FRAME	アニメーションファイルからデータを配列に読み込む。
LOAD PIC	N88PIC形式の画像ファイルからデータをフレームバッファに読み込む。
MENU	メニューまたはメニューの項目を定義する。
MENU(m, n)	メニューの項目の属性を変える。
MENU(n)	メニューの各種情報を返す。
MENU MODE	プルダウンメニューの種々のモードを設定する。
MENU ON/OFF/STOP	メニュー割り込みを許可，禁止，停止する。
MKSBCD$/MKDBCD$	内部表現が２進数の数値を文字コードに変換する。
NEW 87/NEW-87	数値演算方式を切り替える。
ON MENU GOSUB	メニュー割り込み処理ルーチンの開始行を定義する。
PCM	ADPCMの諸機能を設定する。
PCM GET	ADPCMデータを配列に読み込む。
PCM LOAD	ファイルからADPCMデータを読み込む。
PCM PLAY	ADPCM再生を行なう。
PCM PUT	ADPCMデータをサウンドメモリに転送する。
PCM RECORD	ADPCM録音を行なう。
PCM SAVE	ADPCMデータをディスクに書き込む。
PCM STOP	ADPCM録音/再生を停止する。
PEN	ペン，タイル，スクリーントーンを作成する。
PEN=	ペンを選ぶ。
PLAY BGM	配列に読み込んだBGMデータを演奏する。
RHYTHM	リズムパターンを設定し，登録する。
SAVE PIC	フレームバッファの内容をN88PIC形式の画像ファイルとしてディスクに書き込む。
SHELL	BASIC上からPC-Engineの命令を実行する。
STATUS	ADPCM録音/再生の情報を返す。
SYSTEM(87)	使用している演算方式を返す。
TURN OFF MENU	プルダウンメニューのメニューバーを消す。
TURN ON MENU	プルダウンメニューのメニューバーを表示する。

A（ダイレクト・メモリ・アクセス）転送時のメモリバンクをCPUアクセスと独立で設定できる，SGP（スーパー・グラフィック・プロセッサ）のクロック周波数が4MHzから8MHzになったなど，高速化が図られています。

さらに，NDP（数値演算プロセッサ：計算をハードで行なう）が内蔵できるため，関数計算などを多用するソフトではさらに高速化が可能です。

アニメ・フレーマーのデータがBASICで使える！

簡単にアニメーションが作れる〝アニメ・フレーマー〟は，とにかくおもしろいですね。動きのコマを描くだけでコマとコマの間がパソコンによって作られるので，たった2個描くだけでも楽しいアニメが作れます。

このアニメ・フレーマーはVA2／VA3に添付され，その中で作ったアニメーション・データやインスタント・ミュージック中で作ったBGMデータをBASIC中で活用できるようになりました。

つまり，自分のプログラム中でBGMを流しながらアニメーションが動かせるわけです（背景データも読み込める）。

ソフトが生きる〝ポップアップ・メニュー〟

アニメ・フレーマーやインスタント・ミュージックなどは〝マウス〟で操作しますが，機能などを選択するメニュー操作はポップアップ・メニューになっています。

これは，上部にあるメニューバーの機能名の上にカーソルを合わせ，マウスのボタンを押すと，そこからメニューが引きだすように表示されます。

そして，マウスでそのメニューを指示すれば，そのメニュー項目が実行されるというわけです。

このポップアップ・メニューが自分のBASIC中で簡単に利用できる機能（命令）が付加されたのです（スプライト機能の一部を内部で使用）。

メニュー・タイトルとメニューの項目などを登録しておけば，メニュー・タイトル上でマウスボタンが押されると，その項目が表示され，項目上でマウスが押されると，指示された項目のサブ・ルーチン・プログラムにジャンプされるのです（割り込みによって実行）。

つまり，項目の登録やサブ・ルーチンの登録だけで，あとはVA自体がポップアップ・メニューの動きなどを担当してくれるわけです。これで，マウスを使ったおもしろいプログラムが簡単に作れそうですね。



《写真3》VA3に搭載した3.5インチ・ディスク

《第3表》VA2/3標準コマンド

	コマンド	機能
V1.1	ASSIGN	ドライブ名を変更します。
V1.1	ATTRIB	ファイルの属性を変更します。
V1.1	BACKUP	ファイルをバックアップします。
V1.1	BREAK	停止キーの検査状態を設定します。
	CHDIR(CD)	カレントディレクトリを変更します。
	CHKDSK	フロッピーディスクの状態検査および修復をします。
	CLS	画面を消去します。
	COLOR	画面の文字色および背景色を設定します。
	COPY	ファイルをコピーします。
	DATE	日付を設定します。
	DELETE(DEL) (ERASE)	ファイルを削除します。
	DIR	ディレクトリを表示します。
	DISKCOPY	フロッピーディスクをコピーします。
V1.1	DISPLAY	N88PICファイルを表示します。
V1.1	EDIT	PCエディタを起動します。
	EXIT	アプリケーションへ処理をもどします。
	FORMAT	フロッピーディスクを初期化します。
	GARBAGE	ディスクの不連続クラスタを整えます。
*	HDFORM	固定ディスクを初期化します。
	HELP	コマンドの使用方法を説明します。
V1.1	KEY	ファンクション・キーを設定します。
V1.1	LABEL	ボリューム・ラベルを設定します。
	MKDIR(MD)	ディレクトリを作成します。
	PATH	コマンド検索パスを設定します。
V1.1	PLAY	BGMファイルを演奏します。
V1.1 *	PR801	表示されているグラフィック画面を印刷します。
V1.1	PRINT	ファイルをバックグラウンドで印字します。
	RENAME(REN)	ファイル名を変更します。
V1.1	RENDIR	ディレクトリ名を変更します。
V1.1	RESTORE	バックアップしたファイルをもどします。
	RMDIR(RD)	ディレクトリを削除します。
	SET	文字列をセット（代入）します。
V1.1	SORTDIR	ディレクトリを並べ替えます。
	STATUS	カレントディレクトリ名の表示機能を設定します。
	SYS	システム・ファイルを転送します。
	TIME	時刻を設定します。
	TYPE	ファイルの内容を表示します。
V1.1	UNDELETE	削除したファイルを復活させます。
V1.1	WHEREIS	ファイルを捜しだします。

無印…………内部コマンド
*……………外部コマンド
V1.1 …………NEC PC-Engine バージョン1.1で追加されたコマンド

《第4表》PC-88VA2/VA3を盛りあげるソフトウエア群

品　名	システムモード			型　名	標準価格
	V1	V2	V3		
アニメ・フレーマー			○	PS88-VA101-HMW	28,000円
NET-ACCESS(V3)			○	PS88-VA102-HMW	18,000円
インスタント・ミュージック			○	PS88-VA103-HMW	14,000円
パーソナルインフォメーションツールPI			○	PS88-VA104-HMW	28,000円（5月中旬発売開始予定）
ポップアップ便利帳			○	PS88-VA201-HMW	18,000円

レッツプレイ！パソコンミュージック

＝話題の音楽ソフト紹介＝

ビクター音産の『MUSIUM（ミュージアム） SOUNDBOARD（サウンドボード）II』



for PC-8801mk II SR以降（FA/MA以外はサウンドボードIIが必要です）

価格：12,800円

by Yu-You, GORRY, 川野 俊充

ついにでました!!待ってました!!と言い切ってしまえるほどのソフトがとうとう…。我々，DST（デンパ・サウンド・チーム）が今回レビューするこの「ミュージアム・サウンド・ボードII」は，NECから発売になった新しい音源ボード“サウンドボードII」の性能を十分に使い切っているといえるほどのできばえ。まあ，そのすばらしさは，これからいっしょに使っていくうちにわかっていくことでしょう。

マウス対応ではない？しかし…

このような見だしを付けてしまうと，あたかもマウスが対応していないのが残念であるかのようにも思います。実際問題として，88という機種においてはマウスを使ったソフトも発売されているのですが，はたして，音楽ソフトをマウス対応にしたところで，使いやすいのでしょうか。答えは×（バツ）です。

音楽ソフトは全体的に細かい作業が要求されます。マウスで2～3ドットという精密な作業をさせるには，多少無理があります。今までの音楽ソフトにおいても，マウス対応にしたために使いにくくなってしまったソフトだってあったし，X68Kのサウンドプロ68Kやミュージックプロ68Kなんかはその良い例ではないでしょうか。

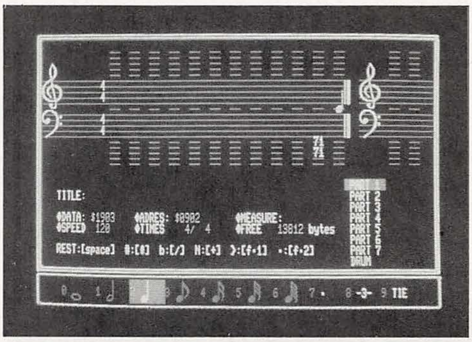
今回のこの「ミュージアム・サウンドボードII」については，そのような失敗をなくするために，あえてマウス対応にしなかったのです。そして，必要なキーのほとんどをテンキー付近に集中させたところもGOOD!! いや～考えられてますねえ。

Edit & Playモード

このモードでは，音楽の演奏データの入力，およびその再生を行なうためにあるモードです。

サウンドボードIIには，FM音源6チャンネルとドラム（リズム）6チャンネル，サンプリング1チャンネルの計13チャンネルがあります。このモードでは，ドラム以外のチャンネル用の演奏データを作ることができ，[↑]と[↓]または[英字]キーを押しながら音程を選択し，音の長さを決めて五線譜上に入力していくという，2動作による音符入力という作業を行ないますが，今までのソフトのように，変にマウスを意識していないせいもあって，音符入力も極めてスムーズ。使いやすさも，今までのソフトに対して群を抜くできばえとなってます（写真1）。

ただ，どうしても気になったのは，2チャンネル以上を同時にエディットできないことぐらいでしょう。



《写真1》第1チャンネルの音符を入力中。カーソル・キーの上下を使って音符の位置を選択し，音符の長さは，下の中から選ぼう。慣れるとかなり手ぎわよくすすめられる

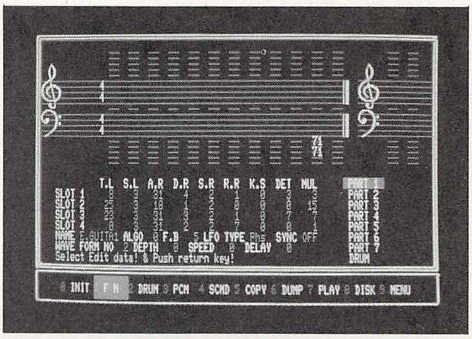
FM音源音色作成

サウンドボードIIのFM音源は，今までのYM－2203は（88SRなどに載っているFM音源：OPN）とほとんど同じパラメータで構成されているため，互換性にすぐれているとも言われています。

実際今までの88などで作っておいた音色を，そのまま使うこともできますし，YM－2203の音色エディット法をマスターしていれば音色作りにも，さほどこまらなくてもいいはず。

さて，そのような新しい？FM音源ですが，このミュージアム・サウンドボードIIにはその音色をエディットするための簡易音色エディタ（な～んて書いたら失礼かな？）が付いています。

写真2を見てみると，画面下のほうにボク達がいつもプログラム中で音色を配列にあてはめていってるあれと同じようなもの



《写真2》FM音源エディタを使用している。このような数字の並びに慣れているVGMファンなら，音色を作るのも約5分。LFOのパラメータの多さには，選ぶのに苦労（？）しそうだが，いい音が作りやすいとも言えるだろう
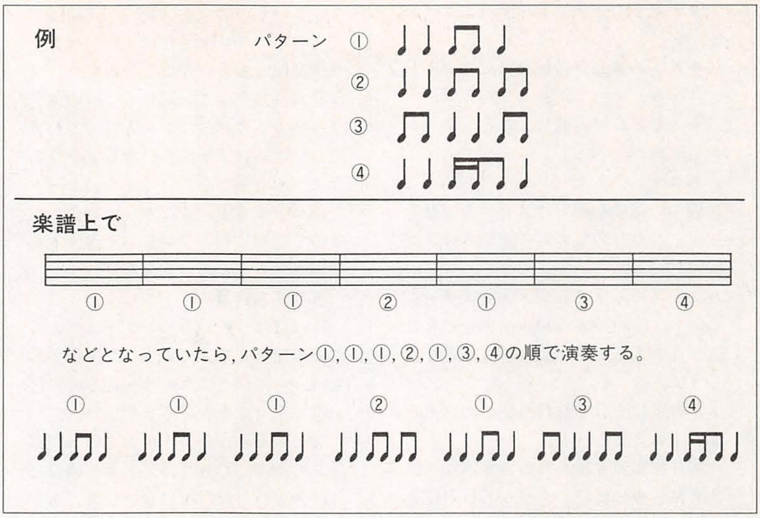
が見られます。このソフトでは，画面上に表示されるこの配列上をカーソルを移動させ，値を書き込んでいくというもので，慣れの問題とも言えますが，使い勝手は一番いいですね。

ただねえ…，エディットしながらワンタッチで音を聞けるのはいいのですが，音の長さが決まっているのはちょっといただけないかな…？　だって音によっては音の余韻を楽しむ音色もあるんだよね。

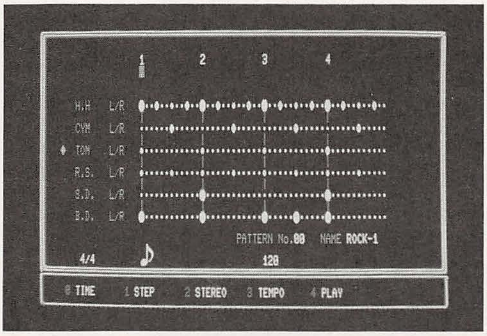
リズム入力

このソフトにかぎらずＢＡＳＩＣでも言えることなのですが，サウンドボードIIのソフト全体的に見て，このリズム・パターン方式を使っているソフトはけっこうあります。一応付け加えておくと，ＢＡＳＩＣ自体だって一種のソフトなんだよ。

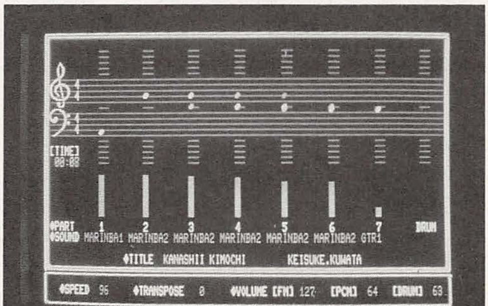
リズム・パターン方式とはどのようなものなのかと言うと，たいていの場合，ドラム・パートは，同じフレーズが何回もでてきたりするものですが，そのような場合の入力をスムーズに行なうために作られたものです。まず一小節だけのリズム・パターンを数種類作り，それらに番号を付け，たとえば最初の小節パターン①であるとか，つぎの小節はパターン③であるとかといったふうに指定して演奏させる方式のことなのです(**第１図**)。



《第１図》リズム・パターンとは



《写真３》見よ!!若者よ!!これがリズム・パターン・エディタだ。リアルタイム方式，ステップタイム方式の両方が使えるので，慣れ，好み，目的に応じて使いわけることが大切。しかし，この本格派リズム・マシンを思わせるリズム・パターン・エディタは泣かせるねえ!!



《写真４》プレイモード中の“シングル・プレイ”では，各チャンネルの音量の状態などをこの棒グラフのようなやつで見ることができるのと同時に，各チャンネルの音程まで知ることができるからうれしい

では，そのリズム・パターンのエディット方法について見てみましょう。方法は二つあります。

①**リアルタイム入力**：メトロノームを「ピッピッピッ」と動かしておいて，それに合わせて音符を置いていく。ものすごく楽な方法だが，正確なデータを作りにくい。

②**ステップ入力**：きちんと目もりを見ながら正確に音符を置いていく方法。正確さだけは折紙つきだが，入力が大変。でもボク達はこっちのほうをおすすめしたい。

さて，上のような二つの方法のうちのいずれかで複数のリズム・パターンを作ったら，あとはそれらの演奏順番を決めて，ＦＭ音源等と同期させるだけ。

写真３を見てください。これが，リズム・パターン作成モードです。

ＰＬＡＹモード

このモードはほとんどおまけと言うか，お楽しみ用と言うか，ユーザー・サービスのために作られたモードですね。

①**シングル・プレイ**：ディスク内に登録されている曲データを１曲ずつ演奏させます。なお，その際に演奏スピード，ボリュームなどなど多少条件を変えて演奏させることができます(**写真４**)。

②**ジューク・ボックス**：今の若い人の中には，あんがいこの“ジューク・ボックス”を知らない人もいるのでは…。知らない人はパパやママに聞いてみよう。さてこのモードについてですが，これはディスク内に入っている曲データを指定順に演奏させるモードのことです。

③**オート・プレイ**：ディスク内に入っている曲データを，ランダムに演奏し続けさせるためのモードです。このモードや②のジュークボックスなどは，何か他のことをやっているときにＢＧＭとして流しておくのに適してます。

『サウンドボードIIってなんだろう』

さて，ここでは，『サウンドボードII』とはいったいどんなハードなのかこの「ミュージアム・サウンドボードII」のサンプリング機能とともに説明したいと思います。

今までＳＲ以上の88に使われていた音源チップはヤマハの「ＹＭ−2203」。このチップでは，４オペレータのＦＭ音源（オペレータの数が多ければ多いほど良いＦＭ音源といえる。４オペレータが一般的）が３チャンネルと，ＰＳＧ音源が３チャンネルで，モノラル出力でしたよね。そして「サウンドボードII」に使われているのが同じヤマハが開発した「『ＹＭ−2608』というチップなのです。このチップは『ＹＭ−2203』に，

●FM音源3チャンネル（4オペレータ）
●リズム音源（各種楽器計6チャンネル）
●ADPCM方式によるサンプリング機能
●ステレオ・モード
の四つの機能を加えたスゴイ音源なのです。二つ目のリズム音源はあのX68000にさえ載っていないもので，シンバル，ハイハットの音がメチャメチャ良く似ているからX68000ユーザーの人にはうらやましい限りなのではないでしょうか。

それではそれぞれの機能について説明していきましょう。

※FM音源6声&PSG3声

FM音源には新しくハードLFOとステレオ・モードがつきました。ハードLFOとは『YM－2203』時代にソフト的に処理していたLFOがハード的に処理されることです。これによって少しはマシンへの負担が軽くなったことになります。

そして，ステレオ・モードというのは6声あるFM音源の出力を右，左，真ん中(ステレオ)いずれかから選択できるというものです。つまりX68000では有名なステレオ・デチューン技もバッチリ使えるということなんです。

PSGは今までと同じく3声のモノラル出力ですが，だからと言ってバカにしてはいけません。PSGというのはエンベロープをかけて4声のコードを演奏させると，かなりいい音色になるので絶対に利用すべし（アタックを強調させることがコツなんだ)!!

※リズム音源

これははじめからサンプリングしてある6種の音をリズムとして使用するもの。したがってユーザーはその音色を書き換えることはできないけれど，シンバル系の音がよく採れているので許しちゃう。でもスネアドラムの音だけはちょっといただけないなあ。ちなみにサンプリング音は

●スネアドラム
●バスドラム
●シンバル
●ハイハット
●タムタム
●リムショット

の6種です。

※サンプリング音源

やはりこの『サウンドボードII』の最大の特徴はこのサンプリング音源だね。「ミュージアム・サウンドボードII」でもこの機能がかなり強力にサポートされているのです。

サウンドボードIIはこのサンプリング音源のために256KバイトのD－RAMを積んでいるから，サンプリング周波数(音色の良し悪し）によって約32秒から128秒のサンプリングが可能になっています。

そしてなによりも特筆すべきことはこのサンプリング音に音階が付けられるということ（もちろん「ミュージアム・サウンドボードII」ではそれをサポートしています)。この機能は今までのどんなパソコンにも付いていなかったもので，使い道は山のようにあります。人の声をサンプリングして歌わせるのもよし，楽器（たとえばあのアフターバーナーのようなディストーション・ギター等）をサンプリングして演奏させるもよし，複数の音を同時にサンプリングしてコードとして使うもよし音源が節約できるからお得な使いかただね。とにかくいろいろ考えられるわけです。

3楽人対談・曲作り同時進行レビュー

またまたやってまいりました電波サウンドチームの対談式ソフトレビューのお時間です。今回紹介するのはビクター音産のPC－88SRシリーズサウンドボードII用の新しいミュージック・ソフト，「ミュージアム・サウンドボードII」です。さすがに「ミュージアム」シリーズの第4作目だけあって操作性，機能など他のミュージック・ソフトに対して群をぬいているところがたくさんあります。では，私たちの生の声を聞いてください。

Yu-You：このソフトは88の「サウンドボードII」対応のミュージック・ツールだね。

川野：うん，やっとサウンドボードII用のツールもぼちぼちでてきたって感じ。サウンドボードIIを持っていても使えないんじゃ悲しいからね。

GORRY：でも今度のソフトは「ミュージアム3」等で好評を得ているビクター音産からのツールだからなかなか良さそうだぞ！

Yu-You：それでは実際にこのソフトを見てみよう（88にディスクをセットしスイッチONする)。

川野：(タイトル画面表示後）ビクター音産さんから，ちょっとお借りしたデモ曲の入ったディスクがあるから，まずは，これから聞いてみましょう。

GORRY：そうだね，では最初に「SHOW ME」から聞いてみよう。まずはサンプリング・データをロードしてと，つぎに演奏データのロードだ。

Yu-You：よし，それじゃ演奏だ！

88：オ～イエイ，ラブミ～

川野：ナンダ!! このソフトはイキナリ歌を歌いだしたぞ！

GORRY：ホントだ，サンプリングで人の声を取り込んだんだね。でもこれはなかなかこっけいでおもしろい！

Yu-You：88のサウンドボードIIではサンプリング音に音階を付けることができるからこういうことができるんだね。

川野：これはX68000でもハード的にはできないことだから88だけの特徴だ。僕も早く88がほしいなあ～。

GORRY：(デモ曲演奏終了後)それじゃもう一つのデモ曲も聞いてみよう。演奏データをロードして演奏開始！

Yu-You：あれ，GORRY君サンプリング・データをロードしていないぞ。

GORRY：本当だ。ロードしなおさなくちゃ。

川野：ちょっと待て。88が何か奇妙なことを言っているよ。

88：ユ～ユ～イェイェイ，ユ～ユ～ラブミ～，オーイエイ。

Yu-You：ナッナンダこいつは!!

GORRY：愛して欲しいそうです。男ならド～ンと受けて立たにゃ!!

川野：そうだそうだ!!

一同：爆笑

（結局この後1時間位ずっとこの曲を聞きまくってしまい，仕事になりませんでした……)。

Yu-You：あ～楽しかった。まさか自分の名前がでてくるとは思わなかったな。

川野：このように演奏させるのは簡単。一つの曲のサンプリング・データをロードしてから別の曲の演奏データで演奏させるだけ。みなさんもこのソフトを買って曲を作ったらぜひ遊んでみてください。爆笑することうけあいです。

GORRY：さあさあいつまでも遊んでられないぞ！ 仕事だ仕事だ！

Yu-You：そうそう，では実際に音符を入力しながら各機能を見ていこう。まずはE&P(楽譜入力)モードからだ。

川野：入力方法は画面上の五線譜のカーソルを指定する方法とキーボードを鍵盤にみたてて入力する方法がある。うん，これは便利だね。

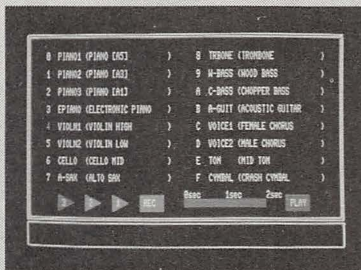
GORRY：とくにキーボード等がひける人は後の方法が重宝するはず。慣れてくると実際に1音ずつ音階を入力するのがメンドくさくなるからね。

Yu-You：(アフターバーナーの「City－202」を入力し終えて）さあ，つぎは音色だ。音色のエディット・モードにしてと。

川野：このツールの音色エディタはなかな

「ミュージアム・サウンドボードII」ではサンプリング音を１曲の中で最大16音色まで登録できるので，音色切り換えもバッチリ。ただし，１音色２秒までの長さなので注意が必要です（写真５，６）。

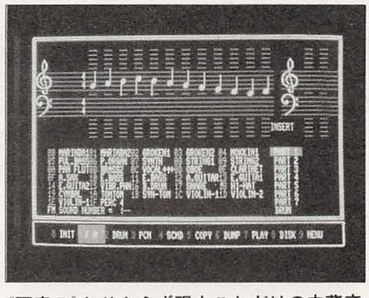
自分ではサンプリングできない音，たとえばオーケストラ・ヒット等もこれからオプションとして発売されるライブラリーにたくさん入ってくるという話だから期待ができそう。さあ，みんなも身の周りの音をどんどんサンプリングして「ミュージアム・サウンドボードII」で曲にしちゃおう!!





《写真５，６》ボク達一同がホレボレしたのがこのサンプリング・モード。画面下方についている▷▷▷のマークはタイマーを表す。そう，録音するときには，このタイマーが３…２…１とカウントされ，０（画面にはでない）になった時点から２秒間録音するというこの泣かせる演出がＧＯＯＤ!!

再生してみると…　う〜ん多少ノイズまじりだが，まあこんなもんだよう



《写真７》とりあえず現在これだけの内蔵音色（？）があるらしいけれど，今後どんどんと音色ライブラリーのようなものがでるという話だから，今後ますます期待できます

最後に

本当に音楽ファンを楽しませてくれるソフトですが，ボク達は，このソフト専用のいろんなデータ（曲，　色，サンプリング）は，今後なんらかの形でユーザーに提供されていくのだろうか不安に思ったので，そのへんのところをメーカーさんにさぐりを入れてみたら…，

「ええ。当然考えてますとも。だって質の良いサンプリング・データなんかをユーザー自身で手に入れるのは本当に大変ですからね。まかせといてくださいよ」

とのことでした。安心，安心。

か良くできているみたいですね。パラメータのならびかたがＢＡＳＩＣとは少しちがってはいるけど，カーソルを動かして，数値をポン，と入力するだけだからスピーディなエディットが可能だ。

ＧＯＲＲＹ：マウスでの数値入力は慣れてしまうとうっとおしくなってくるからね。

Yu-You：とくにこの音色エディタでの見ものはＬＦＯにソフト・ディレイがかかっている，ということ。98のＦＭ音源ではサポートされていたけど88のＢＡＳＩＣでは対応になっていたからね。実際にこの機能はバイオリンの音色等によく使うので便利だ。

川野：でもキーボードでひける音の長さが決められているから音色が時間的に変化するものをエディットするとき，ちょっと不便だね。

ＧＯＲＲＹ：でもそれくらいは許せるだろう。実際音色がエディットできるツールが少なかったからね。

Yu-You：さて，ようやく音色ができたぞ。つぎはリズム・パターンだ。やっぱしサウンドボードIIでやるからにはドラムを強調したいなあ。

川野：このツールではエディットできるリズム・パターンが64パターンと多いから細かいリズムでも入力できる。パターンが少なくて泣く泣くリズム・パターンを変えなければいけないということがないからうれしいね。

ＧＯＲＲＹ：リズム譜入力のためにステップ入力とリアルタイム入力の両方できるところもいいね。

Yu-You：でも32分音符以上が入力できないのは厳しい。タムタムで使うことが多いからね。

川野：でもちゃんと音量調節もできるからいままでのツールの中では一番よくできていると思うな。

ＧＯＲＲＹ：そうだね。32分音符の点を除けばリズムマシンと同等の機能を持っているからね。

Yu-You：さて，ようやくリズムを打ち終えたぞ。つぎはこのソフトの超目玉のサンプリングを使う番だ。この機能は良くできている。

川野：そうそう。プリセットとしてはじめから付いてくる音色が多いだけでなく，自分で録音するときもタイミングを合わせるためのタイマが付いていて，録音するときの失敗がしにくくなっていて親切設計だね。

ＧＯＲＲＹ：そう，このタイミングをとる機能は絶対に買いだ！　タイミングが合わなくて何回もテープの操作をするのはいやだしね。

Yu-You：それからプリセットで付いてくるサンプリング音の質の高さも評価すべきであろう。ピアノやストリングス等は感動モンの音色です。

川野：なんてったって「ユ〜ユ〜ラブミ〜」を聞いちゃいましたからね。

一同：（笑）

ＧＯＲＲＹ：まあ，これから先サンプリング音や演奏データばかりを集めたライブラリーを発売するということです。実際に自分ではサンプリングできない音も手に入ることになるから期待すべきだね。

Yu-You：ようやくサンプリングのエレキギターも入って完成だ。そうそうこの「City−202」は４月号に載っているのでX68000ユーザーはぜひ入力してくださいね。

川野：結局このツールはかなりのレベルのものだっていうわけだね。

ＧＯＲＲＹ：とくにサンプリングについてはサウンドボードIIの機能を100％近くひきだしていると言えるし，これからいろいろとライブラリーもでるということだからアフタケアという点についても親切だね。

Yu-You：ボクはサウンドボードIIのツールの中ではこれが一番おすすめだね。もしサウンドボードIIを買うならセットでこのツールを買うのもいいと思うな。

川野：というわけで今月はビクター音産の「ミュージアム・サウンドボードII」を紹介しました。よくできたツールなのでみなさんも，ぜひ利用してください。ではさようなら。

A1に通信モデム内蔵タイプが登場

松下MSX2パソコン「FS-A1FM」



▶通信モデム内蔵の
MSX2パソコン
「FS-A1FM」

MSX/2だって，今や立派なパソコン通信端末機。ましてや，MSX専用のネットワーク「THE LINKS」,「MSX NET」,さらには株式の売買注文や証券取り引きなど，キミたちのお父さんが喜びそうな「ホームトレード」サービスなどの充実にともなって，パソコン通信の需要が高まってきています。

ところで，松下から通信モデムを内蔵したMSX2パソコン〝FS-A1FM（価格84,800円）〟が発売されました。

オプションなしでもパソコン通信が楽しめる

パソコンと通信モデムさえあれば，一般的なパソコン通信は楽めます。〝FS-A1FM〟は，その通信モデムを本体内に内蔵しているのです。通信速度も1200/300bps，ともに全二重対応になっているので，スピーディに双方向通信が可能なわけです。

さらに，通信専用12ドットの漢字ROMを内蔵しているので，通信データも漢字混じり文で読みやすく，かつ大量に表示できます。本体上部には通信状態をチェックできるランプも付いています。

MSX NET（会員が架空都市「Mタウン」の住人という設定で，電子メールや伝言板で討論できるというのが特徴のネットワーク）などにアクセスすることで，友達を増やすことができますね。

また，その他にも，MSX標準16ドット漢字ROM（128Kバイト）も内蔵しているので，パソコン通信だけでなく，ワープロなどにも大いに役立ちます。

ゲームも，プログラミングもハイ，まかせなさい！

〝FS-A1FM〟は，3.5インチ・フロッピーディスク（2DDタイプ）も内蔵，それがディスクのだし入れに便利なように前面に付いています。

MSX2としての機能も十分で，RAM 64Kバイト，VRAM128Kバイトを備えています。複雑なプログラムの実行，美しいグラフィックが実現できるわけです。

さらに，独立テンキーも付いて，数字入力にも便利なように設計されています。キーボードもかなJIS配列を採用していて，スロットも上部と後部に二つ装備されています。

ゲームの一時中断などに便利なポーズ機能も搭載しています。

実用ディスク・ソフトも付属

電源ONしたときに内蔵のソフトが立ちあがります。これは〝デジタル時計〟,〝電卓〟,〝カレンダー〟の他に，住所録，電話帳など〝簡易データベース・カード〟，255色が使え，MSX2ならではの美しいCGが描ける〝グラフィック・ツール〟，ディスク管理（初期化，コピーなど）をメニュー選択で簡単に行なえる〝ディスク・ツール〟が使えます。こうしてみると〝FS-A1FM〟は，〝FS-A1F〟の機能にモデムが内蔵されたと考えていいでしょう。

《第1表》FS-A1FMの仕様

基本仕様
- CPU：Z80A相当
- RAM：64K
- VRAM：128K
- ROM：BASIC ROM 48K，DISK BASIC ROM 16K，16ドット漢字ROM128K，単漢字変換ROM・内蔵ソフトROM 64K，通信用ソフト128K，通信用漢字ROM128K
- 画面表示：
  - テキスト表示：32文字×24行/80文字×24行
  - グラフィック表示：512/256ドット×212/192ドット
  - カラー表示：512色中の16色，256色同時
  - スプライト：8スプライト/ライン，32面
- サウンド：8オクターブ3重和音及び1効果音
- CRT出力：RGB(21ピン)，ビデオ，RF
- プリンタ出力：8ビットパラレルインターフェース(セントロニクス準拠)
- キーボード：JIS配列キー（テンキー，ポーズキー含む）
- スロット：2スロット（上部，後面）
- 汎用ポート：2
- カセットI/O：FSK方式1200ボー/2400ボー
- 電　源：AC100V　15W
- 最大外形寸法：高さ73×幅383×奥行き250(mm)
- 重　量：2.6kg(バックアップ電池含む)
- 付属品：映像・音声ケーブル，RFケーブル，モジュラーケーブル，取り扱い説明書(ハード/通信/内蔵ソフト)，BASIC説明書，付属ソフト説明書，DISK BASIC/MSX-DOS説明書，単三乾電池×2（バックアップ用），3.5インチフロッピーディスク（MSX-DOS，付属ソフト）

通信機能
- 適用回線：電話回線
- 通信方式：全二重
- 通信速度：1200bps，300bps，
- 変調方式：PSK変調（1200bps），FSK変調（300bps）
- 通信電話帳メモリ：
  8Kバイト（バッテリバックアップRAM）
- 画面表示：
  テキスト表示＝40字×15行＋ステータス表示

RPGゲームが作れる学習ソフト!?
『ゲーム大工さん』紹介

多田太郎

マイコンBASICマガジン読者のみなさんの中には，学校の勉強の手助けにパソコンを活用している人もいるでしょう。

大好きなパソコンを，プログラミングやゲームだけでなく，学習に役立てているなんてちょっとカッコイイですね。

編集部でも，たくさんあるパソコンをプログラム・チェックやゲームのチェックなど直接記事に関係あることだけでなく，ハイスコアの集計や，データベースを作ったりすることに使ったり，パソコン通信でデータや，筆者の先生の原稿を送ってもらったり，ファックスとして活用したりしています。

こんど機会があったら編集部のパソコン活用のようすを紹介してみましょう。

とにかくパソコンには，すごい能力があります。みなさんも，いろいろなことをさせてみませんか。

学習もできるゲーム・エディタ

さて，ここで紹介するのは，ベーマガ読者が使っている学習用ソフトでトップの人気を誇る『大工さん』シリーズでおなじみの〝ヒューマンソフト〟(〒170 東京都豊島区東池袋2-62-8-902 ☎03-981-7822) から発売された『ゲーム大工さん』(PC-8801SRシリーズ以降用ＦＤ２枚組，価格8,000円) !?という新製品です(中付93ページの広告参照)。

ゲームで学習というと，簡単なクイズみたいなものを想像しますよね。

「答えなんか，リストを解析すればイッパツでわかっちゃうよ」という人もいるでしょう。残念なことに，これまでのゲーム・スタイルの学習ソフトというと，勉強よりも，プログラムのしくみをアバクほうにヤル気をおこさせるていどの内容のものが多かったように思います。

ゲームを作りたい人に最適

この『ゲーム大工さん』は，問題も自分で作ります。

問題を作るといっても，どちらかと言えばそれは，オマケです。メインは，ドラゴンクエストのようなロールプレイング・タイプのゲームを作って友だちや兄弟とプレイして楽しむというものなのです。

主人公も，敵のキャラクターも，背景やアイテムも，みんな自分で簡単にエディットできるツール（道具）ソフトが用意されています。

敵と出会ったときに，いじわるなメッセージを出題して，正解ならアイテムが手に入り，まちがえたらやられてしまう，なんていうトラップ（ワナ）をしかける場合に問題を考えればいいのです。

何も学校の勉強に関することばかりでなくてもいいのですから，アイデアや，ストーリーを考える力をつけさせてくれるソフトと思ってもいいでしょう。

まだBASICを使いこなすことができないけれど，ゲームを作ってみたいという人には，最適です。しかも〝学習用のソフト〟ということなのですから，親に対する説得力も十分あります!?

奥深いゲームだって作れるんだ

このゲーム・システムは，背景パターンが12，キャラクターが12，アイテムが12作製できます。

さらにメッセージを48文章作ることができます。

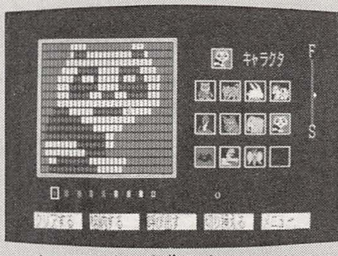
アイテムの11と12は，特別の機能を持っていて，11を取るとゲーム・オーバー，12を取ると最終目的がはたせたことになるエンディングです。

キャラクターには，それぞれメッセージを持たすことができますし，アイテムを持たせて主人公にあげたり，取ってしまったり，あるいは出題して正解ならあげる，なんていうこともさせられます。

マップの中にも，アイテムが無いと通れない場所を設定できます。さきほどでてきたアイテムの11と12は，主人公が進めない場所の指定に使うこともできます。

あるキャラクターのメッセージの内容があるアイテムを持っていると変わったり，アイテムのおかげで海をわたれるようになったりするような，奥行きのあるストーリー設定もキミの考えしだいです。

遊ぶだけでなく，ゲームを作ることによって，いろいろな知識や，考えかたも身に付く，なかなかユニークなソフトだと私は思いました。



▲キャラクターを作るキャラクター・ジェネレータの画面。好みのものを７色＋透明色で描いていくことができる



▲マップ・エディタ画面。12の背景を自分の思うとおりにマップにはめ込んでいく。左の□が全体のマップ



▲ゲームの画面。これは歴史のお勉強用だが，ゲームらしく作りあげることも自由自在



▲文字の入力はローマ字，カナはもちろん，漢字も内蔵のワープロを使って，メッセージに入れることができる

読者参加企画

キミのプログラミング・テクニックを公開しよう

——デカキャラ・ズンズン・システム——

for PC-8801シリーズ(V1, V2モード)
(PC-8801/mkIIも可)

Bug太郎

はじめに

みなさん，こんにちは。Bug太郎です。このたび，おもしろいプログラムが完成したので，ここに公開したいと思います。

えー，今たいへんはやりのデカキャラですが，ベーマガの特選プログラム・コーナーにデカキャラを使ったプログラムを送りたいと思っても，フルカラーのグラフィック・データだけで，プログラムが膨大（ぼうだい）になってしまいますね。

そこで，考えたのが，この〝デカキャラ・ズンズン・システム〟なのです。

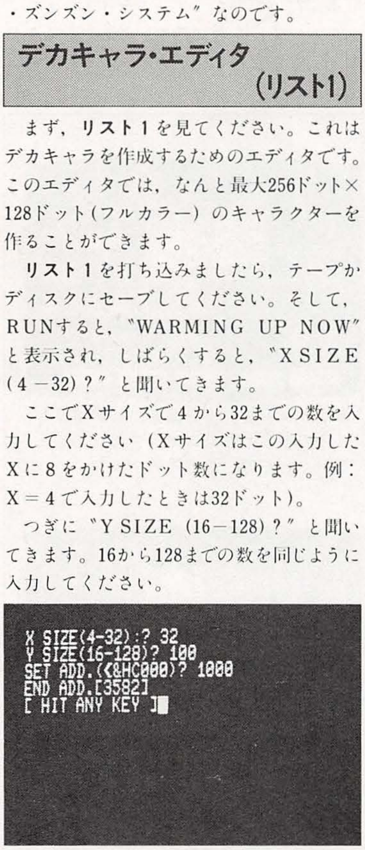
デカキャラ・エディタ（リスト1）

まず，**リスト1**を見てください。これはデカキャラを作成するためのエディタです。このエディタでは，なんと最大256ドット×128ドット（フルカラー）のキャラクターを作ることができます。

リスト1を打ち込みましたら，テープかディスクにセーブしてください。そして，RUNすると，〝WARMING UP NOW〟と表示され，しばらくすると，〝X SIZE (4－32)？〟と聞いてきます。

ここでXサイズで4から32までの数を入力してください（Xサイズはこの入力したXに8をかけたドット数になります。例：X＝4で入力したときは32ドット）。

つぎに〝Y SIZE (16－128)？〟と聞いてきます。16から128までの数を同じように入力してください。



《写真1》Xサイズ，Yサイズ，セット・アドレスと入力していく

X，Yサイズを打ち込み終わると〝SET ADD.(＜&HC000)？〟と聞いてきます。このセット・アドレスというのは，BASICデータをマシン語データに変換する際にセットするアドレスのことです。

このことに関しては後でくわしく説明することにして，とりあえず5000と打ち込んでリターン・キーを押してください。

すると，〝END ADD.〔××××〕〟と表示されます(**写真1**)。このセット・アドレスとエンド・アドレスは何かにメモしておいてください。そして，何かキーを押すといよいよエディタです。

○**操作方法**

Lキー……LINEモード
Pキー……PAINTモード
Sキー……PSETモード
Wキー……WINDOW機能
Eキー……BASICデータに変換
リターン・キー…モードを初期化する
SHIFTキー……カーソルのスピード・アップ

以上の機能を持っています(**写真2**,**写真3**)。

テンキーの8246キーでカーソル（矢印）を8方に動かします。SHIFTキーを押しながら動かすと縦横8ドット単位に移動できます。なお，キャラクター・サイズ（青わく）を越えると反対側に移動します。

テンキーでない数字キーの0～7で色を指定します。この色は，LINEとPSETの色です。

●**LINEモード**

まず第1点を決めてスペース・キーを押します。現在の色で，点が打たれます。ここでもし，場所をまちがえたならば，リターン・キーかLキーを押す，もしくは，他のモードにすると，元の状態にもどります。

まちがいなければ線を引くための第2点までカーソルを移動して，スペース・キーを押します。すると，その2点を結ぶ線が引かれます。

あとは，一筆書きのような感じで，線を引くことができます（つまり，第2点が第1点となり，新たに第2点を指定していく）。新たな線を引きたいときは，リターン・キーを押して，モードの初期化をするか，他のモードにしてください。

●**PAINTモード**

ペイントしたい場所でスペース・キーを押し，ノーマル・ペイント（0～7の色）か，タイル・ペイントのいずれかを選んでください。タイル・ペイントとは，中間色ペイントのことで，このプログラムでは，8×1ドットの中間色を表現できます。やりかたは簡単で，タイル・ペイントを選んだ後0～7のキー（テンキーでOK）で，8ドットの色を指定するだけでよいのです（例：70707070で白黒の灰色）。

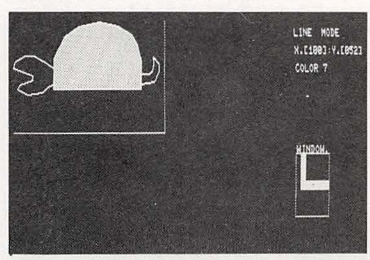
なお，ペイントした後は，自動的にLINEモードに変わります。

●**PSETモード**

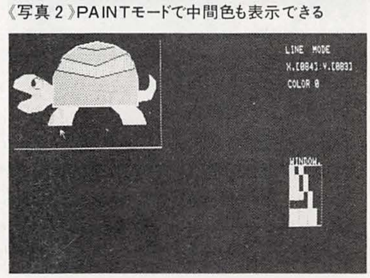
スペース・キーを押した場所に点を打ちます。

●**WINDOW機能**

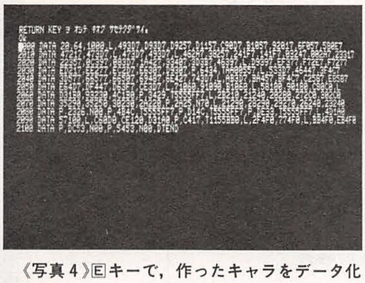
これは，カーソル（矢印の先）を中心に7×7ドットを拡大して見れるものです。LINEなどのすき間があるかどうかを調べるときなどに利用してください。



《写真2》PAINTモードで中間色も表示できる



《写真3》各機能を駆使して，カメのできあがり



《写真4》Ⓔキーで，作ったキャラをデータ化できる

●**BASICデータに変換**

キャラクターが完成しましたら，Ⓔキーを押してください。これは，BASICデータに変換するものです。これが，この〝デカキャラ・ズンズン・システム″の最大の特徴なのです。

最初に〝ギョウ（2000−）？″と聞いてきますので，2000以上の数を入力してリターン・キーを押します。そして，Ⓨキーを押すと，ズラーッと，BASICデータが表示されます(**写真4**)。ここでリターン・キーを押していって，データをプログラムとして記憶させてください。

このデータがBASICでのデータなので，DELETE　10-1200を実行し，エディタと切りはなし，**リスト2**とつなげてください。

デカキャラ・エディタの注意事項

このエディタは，あくまでもおおざっぱなデカキャラ用なので，あまり細かなものを作ると，データ・オーバーでエラーがでたりします(とくに，PSET，LINEの多用)。255を越える命令をさせないでください。

小さいサイズのキャラクターでデータ変換したとき，普通のデータよりも多くなったりしますので，注意してください。

BASICデータ→マシン語データ変換(リスト2)

このプログラムが，エディタ(**リスト1**)で作成したデカキャラを表示，移動させるためのものです。つまり，**リスト1**で作ったキャラクターをゲームに使いたいときなどは，必ずこのプログラムが必要なわけです。

早い話，このデカキャラ・ズンズン・システムとは，実際には，ものすごいデータがあるのですが，そのデータをBASICリスト上では短縮してしまうというものなのです。

そのものすごいデータをどこに置いているのかというと，そうです。エディタ（**リスト1**）の最初に設定したセット・アドレスなのです。このアドレスは必ず，C000H未満にしなければなりません。

また，DISK-BASICでこれを利用するときには，8800HからB7FFHあたりまでも使えないので注意してください。

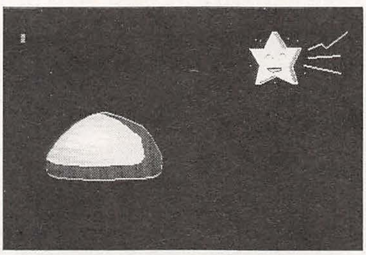
こうしてできたデカキャラを，実際に動かしてみました。**リスト2**をRUNするだけです。この中で，サンプルとして，〝巨大スライム″と〝お星様″が移動するはずです。参考にしてください(**写真5,6,7**)。



《写真5》サンプルとして入っている巨大スライム



《写真6》かたや，サンプルとして入っているお星様



《写真7》この二つがズンズンと動くんだよ

自分で作ったデカキャラを動かす

さて，こうして作ったデカキャラを表示するには，エディタのSET ADD.(セット・アドレス）で入力した数値を，ある変数に代入します（例：DT＝&H5000といった感じ。&Hは16進数を表します)。

そして，そのデカキャラを表示する座標を決めます。X座標に関しては，0～79までの数値です。Y座標に関しては0～199までの数値となります。

ここで注意してほしいことは，このシステムでは，デカキャラを表示するためにマシン語を使っているということです。つまり，デカキャラが画面をはみだすような位置に表示すると，暴走する恐れがあるということです。

表示する位置が安全かどうか調べて，だいじょうぶなら，後は，表示ルーチンをCALLするだけです。

表示ルーチンをCALLするには，最初に述べたキャラクター・データをセットした先頭アドレスの変数（先ほどのDTの値）と，X，Yの座標をひとまとめにした変数と，表示ルーチンのアドレスが入った変数（表示ルーチンは&HBC50である）の三つの変数が必要です(**第1図**)。

リスト2の330行から370行までのプログラムを参考にして，あなたも自作のデカキャラをズンズン動かしましょう。

このシステムでゲームを作るには

このプログラムを実際使うときは，プログラムを二つにわけることをおすすめします。つまり，このデカキャラをセットするプログラムとメイン・プログラムの二つにわけるという方法です。

```
⎧ADD＝&H BC50 '…この値は変わらない。
⎨DT＝ &H 5000 '…これはキャラデータのセットしてあるアドレスである。
⎩XY＝〔X座標の値〕＋〔Y座標の値〕×80 '…X,Y座標をひとまとめにした。
        0～79          0～199
・この三つの変数で表示ルーチンをCALLします。
   CALL ADD(XY,DT) '…これでキャラクタが表示される。
```

《第1図》表示ルーチンをCALLする三つの変数

■キミも原稿を書いてみないか？

■本コーナーは読者のみなさんに解放しています。我こそは，と思うかたは今月号の記事を参考に，ぜひ投稿してください。なお，原稿とソフト（カセットまたはフロッピーにセーブしたもの）をお送りいただければ，写真やリストは不要です。

原稿の送り先は〒141 東京都品川区東五反田1−11−15電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「キミのプログラミング・テクニックを公開しよう」の係です。

基本的なことは，ふつうのプログラムの投稿と同じようにしてください。

（編集部）

《リスト1》デカキャラ・ズンズン・システム①(デカキャラ・エディタ)のプログラム・リスト

```
10 ' -----[[ DEKACHARA EDITOR ]]----- Bv Bugtarou
20 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:CLEAR ,&HB9FF
30 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT I
40 DEFINT A-Z:CLS:GOSUB 1000:DIM CS%(32),GC%(32),GL$(255)
50 HCL=&HBAC0:CALL HCL:LINE(624,0)-(624,4),7:LINE(624,0)-(630,2),7
60 LINE(624,0)-(631,7),7:GET@(624,0)-(631,7),CS%:LINE(624,0)-(631,7),0,BF
70 ' -----[[ SIZE SET ]]-----
80 INPUT "X SIZE(4-32):":XS:IF(XS<4)+(XS>32)GOTO 80
90 INPUT "Y SIZE(16-128)":YS:IF(YS<16)+(YS>128)GOTO 90
100 INPUT "SET ADD.(<&HC000)":SA$:SE$=HEX$(VAL("&H"+SA$)+XS*YS*3+2)
110 IF(SA$=>"C000")+(SE$=>"C000")GOTO 100 ELSE PRINT "END ADD.[";SE$;"]"
120 PRINT "[ HIT ANY KEY ]"::GOSUB *SUD:I$=INPUT$(1)
130 ' -----[[ A VARIABLE ]]-----
140 CLS:MD=1:X=XS*8/2:Y=YS/2:CO=7:MD=1:POKE &HBA5F.CO:POKE &HBF00.0
150 LS=0:GL$(0)=HEX$(XS):GL$(1)=HEX$(YS):GL$(2)=SA$:GL=3
160 ' -----[[ START ]]-----
170 LINE(-1,-1)-(XS*8,YS),1,B:LOCATE 60,3:PRINT "X.[    ]:Y.[    ]"
180 LOCATE 60,1:PRINT M$(MD-1)" MODE":GOSUB 370:LOCATE 60,14
190 PRINT "WINDOW.":LINE(479,119)-(536,176),1,B:GOSUB 480:GOSUB *PPUT
200 ' -----[[ SKETCH MODE ]]-----
210 I9=INP(9):IF(I9=191)+(I9=187)THEN ON MD GOSUB *LI,*PA,*PS
220 ADD=&HBA60:CALL ADD:MV=PEEK(&HBF00)
230 N=0:M=0:ST=1:I8=INP(8):IF(I8=187)+(I8=191)THEN ST=8
240 IF MV THEN GOSUB *GPUT:GOSUB *CMOVE:GOSUB *PPUT
250 ADD=&HBA00:CALL ADD:IF(PEEK(&HBA5F)<>CO)THEN GOSUB 480
260 IF INP(4)=127 THEN GOSUB *GPUT:GOSUB *WDOW:GOSUB *PPUT
270 IF INP(3)=239 THEN MD=1:GOSUB *MODE
280 IF INP(4)=254 THEN MD=2:GOSUB *MODE
290 IF INP(4)=247 THEN MD=3:GOSUB *MODE
300 IF INP(1)=127 THEN BEEP 1:BEEP 0:GOSUB *MODE
310 IF INP(2)=223 GOTO *HENKAN
320 GOTO 200
330 *CMOVE:N=N+(MV=1 OR MV=4 OR MV=7)-(MV=2 OR MV=5 OR MV=8)
340 M=M+(MV>5)-(MV<4):N=N*ST:M=M*ST:X=X+N:Y=Y+M
350 IF XS*8-1<X THEN X=0 ELSE IF X<0 THEN X=XS*8-1
360 IF YS-1<Y THEN Y=0 ELSE IF Y<0 THEN Y=YS-1
370 COLOR 7:LOCATE 63,3:PRINT RIGHT$("00"+MID$(STR$(X),2),3)
380 LOCATE 71,3:PRINT RIGHT$("00"+MID$(STR$(Y),2),3):RETURN
390 *GPUT:PUT@(X,Y),GC%,PSET:RETURN
400 *PPUT:GET@(X,Y)-(X+7,Y+7),GC%:PUT@(X,Y),CS%,XOR:RETURN
410 ' -----[[ WINDOW ]]-----
420 *WDOW:FOR M1=0 TO 6:FOR N1=0 TO 6:XN=X-3+N1:YM=Y-3+M1
430 IF(XN<0)+(XN=>XS*8)+(YM<0)+(YM=>YS)THEN WC=7:W$="□":GOTO 450
440 WC=POINT(XN,YM):W$="■"
450 NN=60+N1:MM=15+M1:IF(N1=3)*(M1=3)THEN GOSUB 470
460 COLOR WC:LOCATE NN,MM:PRINT W$:NEXT N1.M1:RETURN
470 LINE(NN*8.MM*8)-(NN*8+7,MM*8+7),WC,BF:W$="+":WC=(CO XOR WC):RETURN
480 ' -----[[ CHANGE COLOR ]]-----
490 CO=PEEK(&HBA5F):COLOR CO:IF CO=0 THEN COLOR 7
500 LOCATE 60,5:PRINT "COLOR":CO:RETURN
510 ' -----[[ MODE ]]-----
520 *MODE
530 IF LS THEN GOSUB *GPUT:PSET(X1,Y1),PC:GOSUB *PPUT:IF LS=1 THEN GL=GL-2
540 LS=0:COLOR 7:LOCATE 60,1:PRINT M$(MD-1)" MODE "
550 LOCATE 60,7:PRINT SPC(16):RETURN
560 *LI:GOSUB *GPUT:IF LS=0 GOTO *LST
570 LINE(X1,Y1)-(X,Y),CO:GOSUB 610:GL$(GL)=XY$:GL=GL+1:PC=POINT(X,Y)
580 FOR T=0 TO 40:NEXT T:X1=X:Y1=Y:GOSUB *PPUT:LS=2:RETURN
590 *LST:GL$(GL)="L":GL=GL+1:GOSUB 610:GL$(GL)=XY$:GL=GL+1:LS=1:PC=POINT(X,Y)
600 PSET(X,Y),CO:GOSUB *SUD:X1=X:Y1=Y:GOSUB *PPUT:RETURN
610 COLOR 7:LOCATE 60,7:PRINT "X1=";X;"Y1=";Y;"    "
620 XY$=RIGHT$("00"+HEX$(X),2)+RIGHT$("00"+HEX$(Y),2)+HEX$(CO):RETURN
630 *PA:GL$(GL)="P":GL=GL+1:GOSUB 620:GL$(GL)=LEFT$(XY$,4):GL=GL+1
640 GOSUB *NK:COLOR 7:LOCATE 60,7:PRINT "ﾉｰﾏﾙ.[1]:ﾀｲﾙ.[2]":
650 I$=INKEY$:IF I$<"1" OR I$>"2" GOTO 650
660 PRINT I$:PM=VAL(I$):IF PM=2 GOTO *TILE
670 LOCATE 60,8:PRINT "ﾍﾟｲﾝﾄ ｶﾗｰ(0-7)"::GOSUB *SUD:GOSUB *CNM:PAC=VAL(I$)
680 LOCATE 60,9:PRINT "ｻｶｲ  ｼｮｸ (0-7)"::GOSUB *SUD:GOSUB *CNM:PAS=VAL(I$)
690 GOSUB *GPUT:LOCATE 60,11:PRINT "OK?[Y]or[N]"
700 IF INP(3)=191 THEN GL=GL-3:GOTO 800
710 IF INP(5)=253 THEN MD=1:GOTO 780 ELSE 700
720 *TILE:COLOR 7:LOCATE 60,8:PRINT "[________]":FOR J=0 TO 7
730 GOSUB *CNM:TQ=VAL(I$):COLOR TQ:LOCATE 61+J,8:PRINT "■":BEEP 1:BEEP 0
740 PSET(480+J,0),TQ:NEXT J:ADD=&HBAF0:CALL ADD:LINE(480,0)-(488,0),0
750 BL=PEEK(&HBF01):RD=PEEK(&HBF02):GR=PEEK(&HBF03)
760 DAT$=RIGHT$("0"+HEX$(BL),2)+RIGHT$("0"+HEX$(RD),2)+RIGHT$("0"+HEX$(GR),2)
770 TIP$=CHR$(BL)+CHR$(RD)+CHR$(GR):COLOR 7:GOTO 680
780 IF PM=2 THEN GL$(GL)="T"+DAT$+HEX$(PAS):PAINT(X,Y),TIP$,PAS:GOTO 800
790 GL$(GL)="N"+HEX$(PAC)+HEX$(PAS):PAINT(X,Y),PAC,PAS
800 GL=GL+1:GOSUB *MCL:GOSUB *PPUT:GOSUB *MODE:RETURN
810 *PS:GL$(GL)="S":GL=GL+1:GOSUB 620:GL$(GL)=XY$:GL=GL+1
820 GOSUB *GPUT:PSET(X,Y),CO:GOSUB *PPUT:BEEP 1:BEEP 0:RETURN
830 ' -----[[ HENKAN ]]-----
840 *HENKAN:COLOR 7:LOCATE 60,1:PRINT "DATA HENKAN":GOSUB *NK
850 LOCATE 60,8:INPUT "ｷﾞｮｳ(2000-)";NU:IF NU<2000 GOTO 850
860 LOCATE 60,10:PRINT "OK?[Y]or[N]"
870 IF INP(3)=191 THEN GOSUB *MCL:GOSUB *MODE:GOTO 200
880 IF INP(5)=253 THEN 890 ELSE 870
890 GL$(GL)="DTEND":CLS:FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,0):NEXT I:I=0:LOCATE 0,2
900 CT=10:NU$=STR$(NU):PRINT RIGHT$(NU$,LEN(NU$)-1);" DATA ";
910 PRINT GL$(I);:IF GL$(I)="DTEND" THEN GOSUB *NK:GOTO 940
920 CT=CT+(LEN(GL$(I))+1):I=I+1:IF CT<75 THEN PRINT ",";:GOTO 910
930 NU=NU+10:PRINT:GOTO 900
940 LOCATE 0,0:PRINT "RETURN KEY ｦ ｵｼﾃ ｷｵｸ ｻｾﾃｸﾀﾞｻｲ｡":END
950 *NK:I$=INKEY$:IF I$<>"" GOTO *NK ELSE RETURN
960 *SUD:FOR T=0 TO 30:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:RETURN
```

```
970 *CNM:I$=INKEY$:IF I$<"0" OR I$>"7" GOTO *CNM
980 IF PM=1 THEN PRINT I$:RETURN ELSE RETURN
990 *MCL:FOR I=0 TO 6:LOCATE 60,7+I:PRINT SPC(17):NEXT:RETURN
1000 ' -----[[ READ MACHINE DATA ]]-----
1010 IF(PEEK(&HBA00)=&H3A)*(PEEK(&HBB09)=&HC9)GOTO 1040
1020 LOCATE 0,0:PRINT "WARMING UP NOW!":RESTORE 1110:NU=1110:PD=&HBA00
1030 READ A$:CS=0:IF A$<>"END" THEN GOSUB 1050:NU=NU+10:GOTO 1030
1040 M$(0)="LINE ":M$(1)="PAINT":M$(2)="PSET ":RETURN
1050 FOR J=0 TO 31:D=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):POKE PD,D
1060 PD=PD+1:CS=CS+D:NEXT J:READ CS$:IF(RIGHT$(HEX$(CS),2)<>CS$)GOTO 1080
1070 RETURN
1080 ' -----[[ DATA ERROR CHECK ]]-----
1090 PRINT "DATA ERROR IN":NU:BEEP:END
1100 ' -----[[ MACHINE LANGUAGE ]]-----
1110 DATA 3A5FBA47000000000000000000000000DB06FEFECC40BAFEFDCC43BAFEFBCC46,0C
1120 DATA BAFEF7CC49BAFEEFCC4CBAFEDFCC4FBAFEBFCC52BAFE7FCC55BA7800325FBAC9,68
1130 DATA 0600C90601C90602C90603C90604C90605C90606C90607C90000000000000000,94
1140 DATA 3E000047DB00FEEBCC90BAFEBBCC93BAFEFBCC96BAFEEFCC99BAFEBFCCA3BA78,B0
1150 DATA FE00C2B0BADB01FEFECCADBAC3B0BA000601C90602C90603C90604DB01FEFEC0,77
1160 DATA 0607C90605DB01FEFEC00608C90606C9783200BFC90000000000000000000000,57
1170 DATA 2100C01101C0017F3EF3D35CE5D5C5AF77EDB0C1D1E1D35DE5D5C5AF77EDB0C1,7B
1180 DATA D1E1D35EAF77EDB0D35FFBC900000000213CC0F3D35C7E3201BFD35D7E3202BF,EC
1190 DATA D35E7E3203BFD35FFBC900000000000000000000000000000000000000000000,99
1200 DATA END
```

《リスト2》デカキャラ・ズンズン・システム②(ＢＡＳＩＣ→マシン語変換)のプログラム・リスト

```
10 ' -----[[ BASIC DATA -> MACHINE DATA ]]----- By Buotarou
20 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:CLEAR .&HB9FF
30 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT I
40 DEFINT A-Z:CLS 3:GOSUB 400
50 RESTORE 1000:GOSUB *SKETCH:' [ SAMPLE DATA 1 ]
60 RESTORE 1100:GOSUB *SKETCH:' [ SAMPLE DATA 2 ]
70 CLEAR:DEFINT A-Z:GOTO *SMOVE
80 ' -----[[ SKETCH ]]-----
90 *SKETCH:READ X$,Y$,SA$:XS=VAL("&H"+X$):YS=VAL("&H"+Y$)
100 READ C$
110 IF C$="DTEND" GOTO *DEND
120 IF C$="L" GOTO *LI
130 IF C$="P" GOTO *PA
140 IF C$="S" GOTO *PS
150 GOTO 100
160 *LI:READ XY$:GOSUB *XY:X1=X:Y1=Y:READ XY$
170 GOSUB *XY:X2=X:Y2=Y:CO=VAL(RIGHT$(XY$,1))
180 LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),CO:X1=X2:Y1=Y2:READ XY$
190 IF(XY$="L")+(XY$="P")+(XY$="S")+(XY$="DTEND")THEN C$=XY$:GOTO 110 ELSE 170
200 *PA:READ XY$:GOSUB *XY
210 READ PL$:PAS=VAL(RIGHT$(PL$,1)):IF LEFT$(PL$,1)="T" GOTO 230
220 PAC=VAL(MID$(PL$,2,1)):PAINT(X,Y),PAC,PAS:GOTO 100
230 BL=VAL("&H"+MID$(PL$,2,2)):RD=VAL("&H"+MID$(PL$,4,2))
240 GR=VAL("&H"+MID$(PL$,6,2)):TL$=CHR$(BL)+CHR$(RD)+CHR$(GR)
250 PAINT(X,Y),TL$,PAS:GOTO 100
260 *PS:READ XY$:GOSUB *XY:CO=VAL(RIGHT$(XY$,1)):PSET(X,Y),CO:GOTO 100
270 *DEND:COLOR 7:LOCATE 60,5:PRINT "STR ADD. ":SA$
280 LOCATE 60,7:PRINT "WAIT A MOMENT":EA$=HEX$(VAL("&H"+SA$)+XS*YS*3+2)
290 POKE &HBC01,VAL("&H"+RIGHT$(SA$,2)):POKE &HBC02,VAL("&H"+LEFT$(SA$,2))
300 POKE &HBC04,YS:POKE &HBC05,XS
310 ADD=&HBC00:CALL ADD:LOCATE 60,7:PRINT "END ADD. ":EA$
320 LOCATE 60,9:PRINT "[HIT ANY KEY]";:I$=INPUT$(1):CLS 3:RETURN
330 ' -----[[ SAMPLE MOVE ]]-----
340 *SMOVE:ADD=&HBC50:X=0:N=1:Y=80:Y2=8:CLS 3
350 DT=&H5000:XY=(53-X)+Y2*80:CALL ADD(XY,DT) :' STAR ﾉ ﾋｮｳｼﾞ
355 DT=&H6000:XY=X+Y*80       :CALL ADD(XY,DT) :' RED SLIME ﾉ ﾋｮｳｼﾞ
360 X=X+N:IF X>50 OR X<1 THEN N=-N
370 GOTO 350
380 *SUD:FOR T=0 TO 30:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:RETURN
390 *XY:X=VAL("&H"+LEFT$(XY$,2)):Y=VAL("&H"+MID$(XY$,3,2)):RETURN
400 ' -----[[ READ MACHINE DATA ]]-----
410 IF(PEEK(&HBC00)=&H21)*(PEEK(&HBC9A)=&HC9)GOTO 440
420 LOCATE 0,0:PRINT "WARMING UP NOW!":RESTORE 510:NU=510:PD=&HBC00
430 READ A$:CS=0:IF A$<>"END" THEN GOSUB 450:NU=NU+10:GOTO 430
440 CLS:RETURN
450 FOR J=0 TO 31:D=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):POKE PD,D
460 PD=PD+1:CS=CS+D:NEXT J:READ CS$:IF(RIGHT$(HEX$(CS),2)<>CS$)GOTO 480
470 RETURN
480 ' -----[[ DATA ERROR CHECK ]]-----
490 PRINT "DATA ERROR IN":NU:BEEP:END
500 ' -----[[ MACHINE LANGUAGE ]]-----
510 DATA 2100000100003AC2E6F602D331702371231100C0EBF3C5480600E5C5D35CEDB0,5F
520 DATA C1E1E5C5D35DEDB0C1E1E5D35EEDB0E1D51150001900D1C10DC216BCD35FC216,DB
530 DATA BC3AC2E6D331FBC90000000000000000F33AC2E6F602D3317E23666FD5E5C111,39
540 DATA 00C019D1EB7E23666F46234E23C5480600D35CD5C5EDB0C1D1D35DD5C5EDB0C1,18
550 DATA D1D35ED5EDB0D1EB01500009EBC10DC26DBCD35F3AC2E6D331FBC90000000000,0A
560 DATA END
1000 ' -----[[ SAMPLE DATA 1 ]]----- RED SLIME
1010 DATA 1C,40,6000,L,68002,70002,8C052,AC0D2,BC172,CC272,CE2F2,CC372
1020 DATA C63A2,BE3C2,A63D2,563E2,1D3C2,113A2,0B382,08332,082D2,0A272
1030 DATA 1F172,3B0A2,53032,69002,L,092A2,192F2,51312,99302,A92E2,AF292
1040 DATA A9182,85082,64012,L,2B192,291E2,32222,6A232,7E202,80182,680F2
1050 DATA 510B2,3A0F2,2A1A2,P,421A,T55FF002,P,4235,T00AA002,P,422A,N22,L
1060 DATA 40197,43157,53137,5E157,60187,461B7,3F197,P,4F17,N77,DTEND
1100 ' -----[[ SAMPLE DATA 2 ]]----- STAR
1110 DATA 1A,30,5000,L,10106,28106,38006,48106,60106,50206,582F6,38276
1120 DATA 182F6,201F6,100F6,L,38006,40006,500F6,680F6,68106,58206,602F6
1130 DATA 582F6,L,182F6,202F6,3D286,L,75106,8D0B6,940F6,BC006,L,74186,AC166,L
1140 DATA AC266,6C1F6,P,341C,N66,P,581C,T00AAAA6,P,480B,T00AAAA6,L,26180
1150 DATA 2E150,33150,391A0,L,411A0,44140,4B140,4F170,L,2D210,45210,45230,35250
1160 DATA 2C220,P,3523,N20,S,6D267,S,53067,S,63087,S,23087,S,1B077,S,101F7
1170 DATA S,392E7,DTEND
```

FM音源110番

by Yu-You

みなさんコンニチハ，Yu－Youです。原稿の締め切りまじかというときに，思いっきりカゼをひいてしまい，熱はでるわ，頭は痛いわ，せきはでるわで，ほとんど踏んだり蹴ったりの日々となってしまいました。

これというのも，深夜友人とビリヤードに行き，終わった後に汗もふかずに寝てしまったのが一番の原因と思われます。みなさんも自分の健康にだけは十分に気を使ってくださいね。

な～んて年中歩く不健康と言われるボクが言っても，チッとも説得力がありませんね。

では，さっそく1枚目の質問…といきたいところですが，今回はいきなり謝罪から入ろうと思います。

疑 '88年4月号のFM音源110番で，98と88の音色パラメータのちがいがありましたが，自分が思うにレイト関係のパラメータも逆になっていると思うんですが。

例）98ＡＲ＝31－88ＡＲ

それと，98では88よりＬＦＯのＰＭ関係が深くかかるような気がするんですが，気のせいでしょうか。

〔新潟県長岡市・冨澤宏次・18才〕

謝 本当～にすいません。これは，ボクのミスです。そう，88と98の音色パラメータのちがいは，レイトとレベルの両方を逆にするところにあったのです。ですから，当然レイトとレベルの両方を変えなければいけません。

具体的には，音色配列（1～4，0～5）を全部逆にしてやるわけで，一応それらの6パラメータの最大値を**リスト1**にまとめておくので参考にしてほしいと思います。それとあわせて，念には念を入れて，音色パラメータの移植例をもう一度載せておきます（**リスト2～3**）。

さてさて，つぎはＬＦＯのＰＭ関係ですが，はっきり言ってわかりません。というのは，ボクは今まで98のＦＭ音源を使ったことなどはほとんどなく，ましてやＬＦＯなどはX68000のＹＭ－2151をもってしても，使っていないというのが現状。だからボクに聞かれても，そういったことはあまりよくわからないのだよ。

あっそうだ，こういう場合の最良の方法を教えよう。誌上公開質問コーナーのほうへ，ＮＥＣさん宛でハガキをだしてみる。これがいいでしょう。

Yu-You：つぎのハガキも質問ではないのですが，この情報は今後みんなの役に立つとも思われたので，載せておくことにしました。

情 Yu－Youさん，ＹＫ－2さん，GORRYさんこんにちは。研究の結果，テンポズレに勝つ方法を見つけたのでお知らせしておきます。

世間では，テンポを 132 にして，Ｅ21Ａ番地にクロックを入れてテンポを調整するのがふつうのようですが，この方法では，3連符，6分音符をだしたときにテンポズレが生じます。

計算では，｛ＣＤＥ｝ 4を4回演奏すると全音符1回との間に16分音符1個ぶんのズレが起こるのです。しかし，研究の結果Ｔ88またはＴ176とすると3連符，6連符もカバーでき，もちろん全音符～64分音符までのどの音符（2の乗数）を使っても音ズレが起きません（ただし，Ｔ176としたときは，64分音符を1個演奏するたびに全音符の192分の1だけ音ずれが起こる）。

あとは，Ｅ21Ａに書き込む値によって，実行速度を変えます。

〔北海道岩見沢市・MA？才〕

Yu－You：う～ん，これについては，ボク自身で実験などをして確かめたわけじゃないので，正確かどうかはわかりませんが，このように細い計算結果を送ってきたところを見ると，信頼できます。みなさんも自分自身でこの方法を試してみて，今後ビシバシ使っていこうではありませんか!!

Q X68Kでプログラミングしていると同じ音にもかかわらず，一方ではＹ48，○○，もう一方ではＹ50，○○でなければエコーがかかりませんでした。これはチャンネルが別ということで，ＯＰＭ内でのレジスタが他のところを使っているからでしょうか。そうでなければ理由を教えてください。

〔東京都杉並区・ヨーヨー？才〕他

A ちょっと水を差すようですが，Ｙ48～55でかけることができるのは，エコーではなくてデチューン（周波数ずらし）ね。

さてさて最近はもうあたりまえになってきているＹＭ－2151（ＯＰＭ）の周波数ずらしですが，これはＸ68Ｋが発売されて，まだ間もないころボクが発表した（他にも気付いた人もいただろうが…）超便利テクなのですが，みんなは多少なんかを勘ちがいしていやしないかな？　というのは，48～55番レジスタは，別に周波数ずらしをやるために作られたレジスタではないということなのです。

ＦＭ音源は人間の可聴周波数を多少越えるあたりまでは出力できると言います。そして，ＹＭ－2151（ＯＰＭ）では八つあるチャンネルがそれぞれ1声ずつ，最大計8声までをユーザーの指示のもとで発声できます。では，ＹＭ－2151ではユーザーから受けたその音をどのような形（周波数データ）として処理しているのかと言うと，三つの成分に分解しています（**第1表**）。

まず一つが，ＯＣＴ，二つ目がＮＯＴＥ，三つ目がＫＦです。今まで長い間使われてきたＹ48～55，○○とは，この三つ目のＫＦのことだったのです。

ここで一つ考えてみてください。八つのチャンネルがそれぞれ別々の周波数を出力できるならば，周波数データを受け付けるためのレジスタだって，チャンネル数分用意してなきゃいけませんよね。デチューンをかけるためのレジスタである48～55は，そのために八つ用意されているのです。

Q NEW　FM音源ドライバーを使って，Yu－You先生のドラゴンスピリット（©ナムコ）のミュージック・プログラムを移植しようとして気づいたのですが，m＿trk等で9以上のトラックを指定しているところがありますが，1～8までしかないＸ1ではどうしたらよいのでしょうか。

また，64分，128分音符は使えるのでしょうか。

〔千葉県千葉市・kaba 16才〕

A こんにちは，GORRYです。NEW　FM音源ドライバーのことは，Yu－You先生にかわって私がお答えします。

ＭＭＬコマンドの“［……］”のところを読んだかな？これはX68000にない命令です。“‖：……：‖”とほぼ同等のことをするコマンドで，くくられた中でループを行なうものです。Yu－You先生のドラスピの場合イントロでループさせる必要のないところを9－16トラック，ループさせるところを1－8トラックにしてＢＡＳＩＣ上でルー

《リスト1》各パラメータのとる最大値（つまり，0～この値まで）

AR	DR	SR	RR	SL	OL
31	31	31	15	15	127
31	31	31	15	15	127
31	31	31	15	15	127
31	31	31	15	15	127

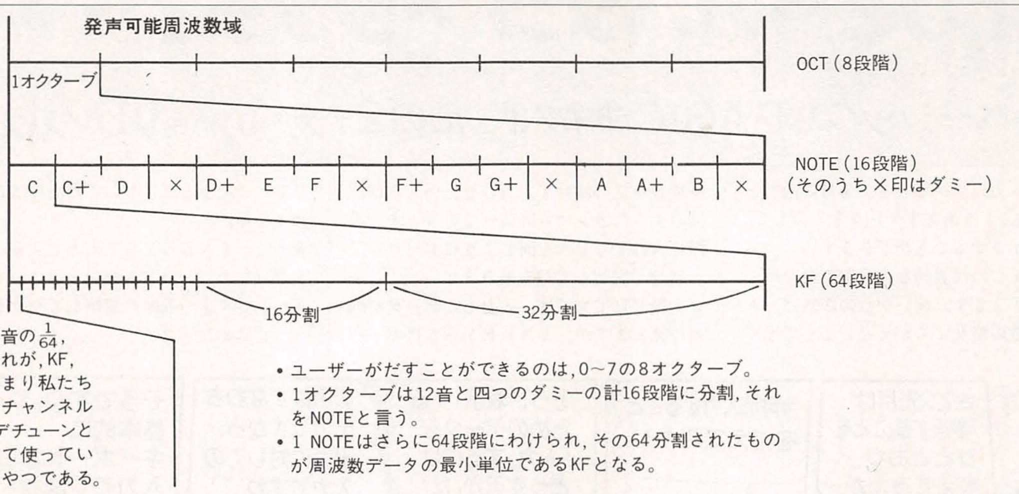
《リスト2》PC-8801mkII SR用音色リスト

AL	FB							
5	3							
AR	DR	SR	RR	SL	OL	KS	ML	DT
31	4	5	4	5	30	1	15	-2
31	2	4	4	7	0	1	3	1
31	3	4	4	3	38	1	7	1
31	3	5	6	10	5	2	2	-3

《リスト3》PC-9801用音色リスト

AL	FB							
5	3							
AR	DR	SR	RR	SL	OL	KS	ML	DT
0	27	26	11	10	97	1	15	-2
0	29	27	11	8	127	1	3	1
0	28	27	11	12	89	1	7	1
0	28	26	9	5	122	2	2	-3

《第1表》YM-2151の周波数データ成分



プさせて演奏させています。ですから，X1では，

(1)トラックNo.を9－16から1－8にする。

(2)MMLの内容を，

(イントロ部分)〔0 (ループ部分)〕

とする。

これでいいわけです。ループ回数0は無限ループのことでしたね。

もう一つの質問ですが，64分音符はOKです。ちょっとむずかしく言うと，192÷(使いたい音長)で答えが整数ならOKです。

NEW FM音源ドライバーはコマンド数が多いので，すべての機能を使いこなすのは大変でしょうが，がんばってください。わからないことなど，どんどんこのコーナーへ送ってください。フォローしたいと思います。

情 4月号のYu－You先生の答えがなんかおかしいな～と思ってしまいました。そう，サウンドボードIIでもE21A番地の内容は同じになっているし，このE21Aの値を変えるとスピードだって変わります。

さて話は変わって，サウンドボードIIで音楽を作る場合の注意点ですが，つぎのようなことに注意して作ればだいじょうぶなようです。

①1チャンネル目（FM音源部）をヌルストリング（スペースではない空白）にしない。つまり，1チャンネル目をまったく演奏させないときでも，データを書かないのではなく，必ずR（休符）でうめる。

②各パートの音の長さ（L）を統一する。とくに，1チャンネル目の音符が短いと，リズムが速くなることがある。

③プログラム中でリズムを使ったり使わなかったりしない。リズムを使わない小節などは，休符だけのリズム（?）を入れる。

まあこんなもんでしょう。しかし，リズムを使って作るとプログラムが長くなって困りますねえ。

P．S．FM音源 110 番のページを増やそう!!

〔栃木県河内郡・NOI・S 16才〕

Yu－You：たいへんどうもありがとうございました。これからも何か新しいことがわかったら，どんどんお便りくださいね。

★　★

臨時特設 ○○○の音に挑戦part II

前回のPSGに挑戦で大ヒットしたこの特別企画，part IIとなって新たにやってまいりました。今回挑戦するのは，なんと"電話"の音。今や電話機となると一家庭に1～2台はあるほどの生活必需品。そこで，その電話の音をいかにリアルに再現できるかが勝負のポイントとなります。

ではルールですが…，

① 今回応募できるのは，YM－2151機種YM－2203機種，PSG3声機種の3機種だけとさせていただきます。PC－88のサウンドボードIIでの応募はできません。

② 今回再現してもらう音は…

a…プッシュホンで，"03－445－6111"を押したときのその「ピッポッパッ」という音

b…受話器を通して聞こえる「トゥルルルルル…」という音

c…受け取る側の電話で鳴る「リリリリリリ…ン」または，「チロリチロリロロリロ」という音

以上三つです。どれか一つでもたりないときには，審査の対象からはずされます。家にプッシュホンがない人は，お近くの公衆電話まで…。

③ プログラムは，30ステップ（30行）以内で作ってください。1ステップでもオーバーしたら減点されます。また，エコーなどといった音響効果は，大きなポイントUPへとつながります。

④ いくら30ステップ以内といっても，見づらいプログラム・リストは，減点につながるので注意してください。

⑤ 今回の審査員は，川野俊充君，GORRY君，そして私（ワタクシ）Yu－Youの3人です。

⑥ 〆切りは，5月8日，当日消印まで有効です。



FM音源およびミュージック・プログラムに関して質問のある人は，ハガキで，下記まで送ってください。Yu－You先生，GORRY先生が親切にお答えしますよ。

送り先：〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社出版部 マイコンBASICマガジン編集部「FM音源110番」係

Dr.Dと影のパソコン・レクチャー㉜

——ベーシックなBASIC命令入門 その2—— by くりひろし

★今月は入力についてです。先月の内容と合わせると，とりあえずデータを入力して，それを表示させることができます。
★BASICの代表的な入力用の命令が，INPUT文です。使いかたの注意は，とにかく変数の型をまちがえないことです。
★変数を二つ続けて入力させたいときは，例のようにカンマで区切って書きます。実際に入力するときも同じようにデータを二つ続けて区切って打ち込みます。
★INPUT文では，入力したデータが画面に見えますが，INKEY$ではキーバッファにたまるだけなので画面には表示されません。
★また，INKEY$で入力できるのは文字だけなので，数字入力のときは，VAL文などで文字→数値に変換してやりましょう。ではまた来月！





せっかくだから軽く変数のおさらいをしてみよう
変数
データにはいろいろ種類があって…
変数の書式
変数はデータを入れる箱だと考えるんだったね
データ
3
8
ア
G
W
変数
ア, A, a
「文字型」
1, 25, 49
「数値型」
文字型……………A$
" "で囲んだ文字
整数型……………A%
−32768〜+32767
単精度実数型……A!
7けたまでの実数
倍精度実数型……A#
16けたまでの実数
※MSXでは，ただのAとA#は同じ意味。
文字型を数値型に入力するとエラーになってしまうが……
たとえば"123"っていう文字列だってあるよね！
数値型を文字型に入力してもエラーではないから，バグなのに気づかないこともありうる
すると当然INPUT文の変数とPRINT文の変数は同じ型でないとマズイですね
INPUT A#
INPUT A$
そのとおり！入れ物がちがうからなんだねじゃ，データの入力に便利な命令をひとつ
それは……
はーい！知ってます，INKEY$でしょう！
しゅたっ！
おっ，さすが影くん人知れず勉強しとるねじゃ，何で"$"がついとると思うかね？
…もしかしてINKEY$って文字の入力…？
なんだか変数みたいだな
そのとおり！スルドイねINKEY$は命令ではなく"関数"なのだね
〈例〉
A$=INKEY$
A$にINKEY$で得られた"D"という文字を入れる
キーボードから打ちこまれた内容はここにためておかれる
1文字
DOCTER
キーバッファ
D.O.C.T.E.R.
INKEY$はその名のとおり，キーボードから入力されたキーの内容を値として持つ関数なのだ
INKEY$はキーバッファの最初の1個を持ってくるようになっているから，いくつキーをたたいても，とにかく1番目の文字が有効だね
INKEY$はそれ自体が値を持っているようなものだから，こういうこともできるのだね
IF INKEY$="D" THEN PRINT "Dガオサレマシタ"
そーか！
そうすると，INKEY$を使ってキーが打たれたかどうかのチェックができるぞ
IF INKEY$="" THEN…
もし　ならば
「キーは何も打たれていない」
カリ
カリ
カリ
そうだね！何も打たなければキーバッファには何も
おお…何かできそうな気がしてきたぜっ！
メラ
メラ
気のせい気のせい
と，いうわけでまた来月です♥
こらこら影くん原稿にラクガキしちゃいけません

キミの疑問にメーカーがズバリ答える

誌上公開質問状コーナー

※本コーナーは，読者のみなさんの質問に対する回答を各メーカーのご協力により編集部がまとめたものです。

NEC

Q 『PC−8801mkIIFR』でグラフィックをディスクにSAVE・LOADするにはどうすればいいのですか？

〔愛知県尾西市・'88ＦＲ16才〕

A グラフィック画面をＳＡＶＥするには，ＶＡＲＰＴＲ関数を使用し，ＧＥＴ＠で取り込みます。サンプル・プログラム（**リスト１**）を載せておきますので，参考にしてください。

〔回答者：猫〕

《リスト１》グラフィック画面をＳＡＶＥするプログラム

```
1000   'SAVE "2:TAKA.BAS
1010 '×××××××××××××××××××××××××××××
1020 '× SCREEN                     ×
1030 '×     SAVE  &  LOAD          ×
1040 '×                PROGRAM     ×
1050 '×××××××××××××××××××××××××××××
1060 '
1070 '
1080 'SCREEN MOOD
1090 PRINT "                 SCREEN MOOD         "
1100 PRINT "SCREEN 0 = [0]    SCREEN 1 = [1]    SCREEN 2 = [2]    "
1110 PRINT "SCREEN 3 = [3]    SCREEN 4 = [4]  "
1120 INPUT S
1130     IF S=0 THEN M=3 : N=2 : Y=200
1140     IF S=1 THEN M=1 : N=2 : Y=200
1150     IF S=2 THEN M=1 : N=2 : Y=400
1160     IF S=3 THEN M=3 : N=2 : Y=200
1170     IF S=4 THEN M=1 : N=2 : Y=400
1180     BYTE=((640+7)¥8)×40×M+4
1190     FACT=BYTE¥N+1
1200     DIM A%(FACT)
1210 '
1220 ×MAIN
1230    INPUT "SAVE = 1    LOAD = 2    ";D
1240    IF D<>1 AND D<>2 THEN GOTO ×MAIN
1250 '
1260    INPUT "FILE NAME         ";F$
1270    INPUT "CLS = [C]   CLS 3 = [C3]     ";C$
1280    IF C$="C" THEN CLS
1290    IF C$="C3" THEN CLS 3
1300    GOSUB ×DISK.RW
1310    PRINT "NEXT = [RETURN]            "
1320    A$=INKEY$ : IF A$="" THEN 1320
1330    IF A$<>CHR$(13) THEN 1350
1340 GOTO ×MAIN
1350 END
1360 '
1370 ×DISK.RW
1380 IF Y=200 THEN L=5
1390 IF Y=400 THEN L=10
1400    Y1=0 : Y2=39
1410    FOR I=1 TO L
1420       FI$=F$+MID$(STR$(I),2)
1430       IF D=1 THEN GET@(0,Y1)-(639,Y2),A% : BSAVE FI$,VARPTR(A%(0)),BYTE
1440       IF D=2 THEN BLOAD FI$,VARPTR(A%(0)) : PUT@ (0,Y1),A%
1450       Y1=Y1+40 : Y2=Y2+40
1460    NEXT I
1470 RETURN
```

Q 『ＰＣ−8801シリーズ』で「Ｎ−ＢＡＳＩＣ」を立ちあげるには，どうすればいいのですか？

〔石川県羽咋郡：**原　和成14才**〕

A ＦＲ以降の機種（ＶＡを除く）でＮ−ＢＡＳＩＣを立ちあげるには，つぎのような手順になります。

① 本体をＶ１Ｓモードにして，立ちあげる。ＲＯＭ−ＢＡＳＩＣ，ＤＩＳＫ−ＢＡＳＩＣどちらでもかまいません。

② How many files（０−15）と聞いてきますので，リターン・キーを押し，通常どおり立ちあげ，Ｎ−ＢＡＳＩＣのシステム・ディスクを持っているかたは，ドライブ１にＮ−ＢＡＳＩＣのシステム・ディスクを入れます。Ｎ−ＢＡＳＩＣのシステム・ディスクを持っていないかたは，ドライブにディスクを何も入れないでください。

③ ダイレクトに，「ＮＥＷ ＯＮ １」と入力し，リターン・キーを押してくださいこれで，Ｎ−ＢＡＳＩＣが立ちあがります。

注：Ｎ−ＢＡＳＩＣのシステムを持っていませんと，Ｎ−ＢＡＳＩＣで書かれた，ディスクの読み込み，書き込みができません。Ｎ−ＢＡＳＩＣのシステム・ディスクは，『ＰＣ−8034』（価格5,000円）です。このシステム・ディスクは，ＮＥＣのマイコンショップで取り扱っています。

〔回答者：猫〕

Q ぼくは，マウスの『ＰＣ−8872』を買ったのですが使いかたがわかりません。もし他に必要なものがあるのなら，くわしく教えてください。持っているパソコンは『ＰＣ−8801ＦＨ』です。〔北海道釧路市・**飛田昌幸14才**〕

A 『ＰＣ−88シリーズ』の中で，ＢＡＳＩＣでマウスを制御できるのは，『ＰＣ−88ＶＡ』のみです。ＶＡ以外の機種では，マウス対応のソフト上で使用します。

マウス対応のソフトとしては，ゲーム，グラフィック・ソフト，音楽ソフト，データベースなどがあります。ソフトの種類等につきましては，『8800シリーズアプリケーション情報』を参考にしてください。

〔回答者：猫〕

Q 『ＰＣ−8801ＦＨ』，『ビデオアートボード』，『ペイントツール』を買ったのですが，スーパーインポーズができません。特別なやりかたがあるのでしょうか？ちなみに，ディスプレイは『ＰＣ−ＫＤ301』です。

〔東京都北区・**小川昭宏16才**〕

A 『ビデオアートボードペイントツール』でスーパーインポーズをするには，ソフト上での設定は，とくにありません。

スーパーインポーズした画面を表示するには，ビデオ入力端子を持っているディス

プレイが必要となります。『PC－KD301』には，ビデオ端子がありませんので，スーパーインポーズ画面を見ることはできません。

しかし，最近の家庭用テレビにはビデオ入力端子があるものが多いので，ビデオアートボードのビデオ出力から家庭用テレビに接続するとスーパーインポーズ画面が見れます。

〔回答者：猫〕

Q 『ＰＣ－8801ＦＡ』と『ＰＣ－ＴＶ352』を買いました。このセットで「専用高解像度ディスプレイ（640×400ドット）が必要です」と書かれたソフトは使えますか？

〔東京都荒川区・小池佐登司15才〕

A 専用高解像度とは，水平走査周波数が24.83kHzを持っていて，640×400ライン表示が可能であることをいいます。

また，パソコン専用のディスプレイ『ＰＣ－ＫＤ』型版のディスプレイで，上記の条件を満たしているディスプレイを「専用高解像度ディスプレイ」といいますが，『ＰＣ－ＴＶシリーズ』のテレビ受信できるディスプレイの場合，上記の条件を満たしているディスプレイは，『高解像度ディスプレイ』という別の表現をします。

『ＰＣ－ＴＶ352』は，水平走査周波数が24.83kHzで，640×400ラインを持っていますので，専用高解像度ディスプレイ対応のソフトが使用できます。

〔回答者：猫〕

Q 『ＰＣ－8801ＭＡ』で『ビデオアートボードペイントツール』を使っています。このペイント・ツールで描いた絵などはプリンタに出力できるのでしょうか？

〔栃木県佐野市・ベーマガ大好き14才〕

A ＮＥＣの製品で『ペイントツール』で描いた画面を出力できるプリンタは，『カラービデオコピー〈ＰＣ－ＶＣ101〉』(価格198,000円）があります。

この『ＰＣ－ＶＣ101』は，65,536色で作成した画面の色数を落とさず出力することができます。

〔回答者：猫〕

Q 『ＰＣ－8801ＭＡ』で使用できるジョイスティックを教えてください。

〔山口県新南陽市・中村敏和16才〕

A 『ＰＣ－8801ＦＨ, ＭＨ, ＦＡ, ＭＡ, 88ＶＡ』に接続可能なジョイスティックには２種類あります。一つは，キーボード・インターフェースに接続するものと，汎用Ｉ／Ｏポートに接続するものです。

キーボード・インターフェースに接続するものには，ジョイスティック用インターフェースが必要なものと，直接接続できるものがあります。古い型のキーボード・コネクタ接続のジョイスティックは，ＦＲ／ＭＲまでの機種でしたら使用可能です。ＦＨ／ＭＨ／ＦＡ／ＭＡ／ＶＡの場合キーボード・コネクタの形が変わりましたので，接続できません。

ＦＨ／ＭＨ／ＦＡ／ＭＡ／ＶＡのキーボード・コネクタに接続するものには，(株)スピタル産業よりジョイスティック用インターフェースとして，『ＭＡＣＲＯ－88Ａ』(価格9,800円)があります。このインターフェースには，『ＪＯＹ－６ＭＧＳ』（価格3,980円)，『ＪＯＹ－８ＭＧターボ』(価格5,950円)等のジョイスティックを接続できます。

汎用Ｉ／Ｏポート接続用としては，ＭＳＸなどの，ジョイスティックが接続可能です。ただし，ソフトが対応していませんと使用できませんので，注意してください。

〔回答者：猫〕

Q 『ＰＣ－88ＶＡ』でＢＡＳＩＣやマシン語のプログラムをオート・スタートさせるにはどのようにすればいいのですか？具体的に順番どおりに説明してください。

〔愛知県尾張旭市・竹中敬治15才〕

A 『ＰＣ－88ＶＡ』でオート・スタートさせるには，ＥＤＩＴモードに入り，〝ＡＵＴＯＥＸＥＣ.ＥＸＥ〟というファイルを作ります。このファイルの中に，実行したいファイル名または実行したいコマンドを書きます。

ＢＡＳＩＣをオート・スタートさせるには，ＰＣ－Engineを立ちあげ，

ＥＤＩＴ　ＡＵＴＯＥＸＥＣ.ＢＡＴ↵

と入力します。

［ＥＯＢ］が画面左上に表示されます。

ＢＡＳＩＣ↵

と入力し，ファンクション・キーの10を押します。

これで，ＢＡＳＩＣのオート・スタートがかかります。〝ＴＥＳＴ.ＢＡＳ〟というプログラムの場合は，ＢＡＳＩＣと入力したところを，〝ＴＥＳＴ.ＢＡＳ〟と入力します。

〔回答者：猫〕

Q ぼくは，『ＰＣ－88ＶＡ』を持っているのですが，純正のドライブ以外に外付ドライブは増設できますか？もしできるのなら，取り付け可能な機種を教えてください。

〔埼玉県狭山市・細川正夫15才〕

A 『ＰＣ－88ＶＡ』には，外付けのフロッピーディスク・ユニットを接続することはできません。

外付けとして接続可能なディスクは，ハード・ディスクのみです。また，ハード・ディスクは，最大40Ｍバイトの物を２台までサポートしています。ＶＡにハードディスクを接続するには，『5インチ固定ディスク・インターフェース・ボード〈ＰＣ－88ＶＡ－217〉』が必要です。

＊10Ｍバイト１ユニットめ
　ＰＣ－98Ｈ33Ｎ
＊20Ｍバイト１ユニットめ
　ＰＣ－98Ｈ51Ｎ
＊40Ｍバイト１ユニットめ
　ＰＣ－98Ｈ53Ｎ

等が接続可能です。

〔回答者：猫〕

Q 『ＰＣ－9801ＵＶ２』を使用していますが，「Ｎ88－日本語ＢＡＳＩＣ(86)」上で，８色以上表示する方法を教えてください。また，ＰＬＡＹ文を使うためにはどうすればよいのですか？

〔岐阜市・松永茂晴13才〕

A 『ＵＶ２』は，4,096色中16色を表示することができます。「Ｎ88－日本語ＢＡＳＩＣ(86)」上では，まずパレット・モードを選択しなければなりません。ＣＯＬＯＲ文で

ＣＯＬＯＲ　，，，，2

を指定することにより，4,096色中16色のモードになります。この後，各パレットにカラーコードを割り当てます。

カラーコードは，Ｇ(緑)，Ｒ(赤)，Ｂ(青)の各プレーンを16段階で表し，＆Ｈ000から＆ＨＦＦＦまでで表します。例として明るい白は

ＣＯＬＯＲ＝(7，＆ＨＦＦＦ)

やや暗い白は

ＣＯＬＯＲ＝(7，＆ＨＤＤＤ)

などと指定します。サンプル・プログラム（**リスト２**)は4,096色を順次表示しますので参考にしてください。なお，デジタル入力ディスプレイを使用した場合，中間色の表現はできませんので注意してください。

つぎに，ＰＬＡＹ文ですが，この命令を使う前にかならず実行しなければならないことがあります。それは，サウンド・バッファという領域を確保することです。サウンド・バッファをとらずにＰＬＡＹ文を実行するとエラーになってしまいます。サウンド・バッファは，「Ｎ88－日本語ＢＡＳＩＣ(86)」の機械語領域にとられますから，ＣＬＥＡＲ文により，機械語領域の先頭アドレスを指定します。ＵＶ２は，標準メモリが384ＫＢですので，

ＣＬＥＡＲ　，＆Ｈ５Ｃ00
ＰＬＡＹ　ＡＬＬＯＣ　255, 255, 255

の指定により，チャンネル１，２，３にそれぞれ９バッファを割り当てることができます。チャンネル４，５，６をご使用の場合にも，かならずサウンド・バッファをとらなければなりません。

〔回答者：へそ〕

《リスト2》4,096色を順次表示するプログラム

```
100 SCREEN 3,0 : CLS 3 : CONSOLE ,,0
110 COLOR ,,,,2
120 '
130 FOR COL=0 TO 4095
140   COLOR=(0,COL)
150     ZERO=3-LEN(HEX$(COL))
160     LOCATE 30,10
170     PRINT "COLOR=(0,&H";LEFT$("000",ZERO);HEX$(COL);")"
180     FOR WAI=0 TO 100 : NEXT WAI
190 NEXT COL
200 '
210 COLOR=(0,0)
220   LOCATE 30,10 : PRINT "COLOR=(0,&H000)"
```

ヤマハ

Q MSX用『FMオートアレンジャー』を買ったのですが，電源を入れると「FM unit not found」とでます。何か足りないのでしょうか？

また，『FMサウンド・シンセイザー・ユニット』とはどのようなものですか？

〔兵庫県川西市・**endless14才**〕

A 『FMオートアレンジャー』は『FMサウンド・シンセイザー・ユニット〈SFG−05〉』と同時に使います。『FMオートアレンジャー』単独で使った場合，お問い合わせのように，「FM not found」が表示されます。『FMオートアレンジャー』は，『FM音源ユニット』に対して演奏データを送るように作られており，『FM音源ユニット』がない場合動作しません。

『FMサウンド・シンセイザー・ユニット〈SFG−05〉』は，FM音源を採用した音源ユニットで，46種類の音色を用意しています。価格は，29,800円です。

なお，ヤマハ以外のMSXコンピュータで使用する場合は，別売の『ユニット・コネクタ〈UCN−01〉』価格7,800円)が必要です。

〔回答者：**4分音符**〕

Q MSX用『FM音源ユニット〈SFG−05〉』用の『FMミュージックマクロII〈YRM−51〉』とはどのようなソフトですか？

〔神奈川県川崎市・**六田信彦14才**〕

A 『FMミュージック・マクロII〈YRM−51〉』は『FMサウンド・シンセサイザー・ユニット』をBASICプログラム中でコントロールできるコマンド（MML）を用意しており，FM音源による自動演奏を行ないながら，グラフィックを楽しんだり，FM音源による効果を作るといったことがBASICプログラムでできます。

また，音声合成機能を持っており，MSXに話をさせたり，歌わせたりすることもできます。

〔回答者：**4分音符**〕

Q ヤマハのだしたMSXパソコンの中で，一番容量の大きな機種を教えてください。

〔広島県安芸郡・**吉川祥夫13才**〕

A ヤマハから発売したパソコンで，一番記憶容量の大きいのは『YIS−805／256』で記憶容量は256KBです。くわしい性能は**第1表**に示しておきます。

〔回答者：**4分音符**〕

カシオ

Q 僕は，カシオの『ワープロ・ユニット〈MW−24〉』を持っています。これには，第一水準漢字ROMがついていますが，同時に別のスロットに第二水準の漢字ROMを差し込めば，第二水準の漢字を使うこともできるのでしょうか？

〔神奈川県横浜市・**鈴木朝夫13才**〕

A 『MW−24』にはJIS第一水準の漢字が2,965字，JIS第二水準の漢字が15字，非漢字（記号等)が1,203字，合計で4,184字内蔵されています。『MW−24』で使用できる文字はこの4,184字だけです。JIS第二水準のROMカートリッジをつけても『MW−24』では使うことはできません。

ただし，「外字登録」機能を持っていますので，70文字まででしたら内蔵文字とまったく同じレベルで自分だけの文字を作ることができます。

〔回答者：**ターザン**〕

Q 僕は，『MX−101』を持っているのですが，このパソコンにクイックディスクを取り付けてMSX用の3.5インチ・ディスクのゲームをすることはできますか？

〔東京都江戸川区・**福田有一11才**〕

A クイックディスクは，3.5インチのフロッピーディスクとはちがうので，使うことはできません。

〔回答者：**ターザン**〕

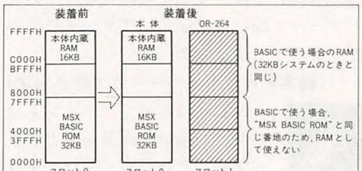
Q 『MX−10』の記憶容量を増やす『OR−264』を使用すると，RAM，ROM，VRAMはどれぐらい増えますか？

〔山梨県南都留郡・**佐々木　誠11才**〕

A 64KB増設RAMカートリッジの『OR−264』を接続（拡張ボックスの『KB−10』が必要）してもROM，VRAMは変わりません。

RAMは，BASICで使う場合は28,815バイトになります（32Kバイト・システムと同じ）。

『OR−264』装着後のメモリマップは第1図のようになります。



《第1図》増設後のメモリマップ

『OR−264』は，主にフロッピーディスクをつないでMSX−DOSを走らせることを考えて作られています。

また，MSX用ソフトの中には，64KBシステムにすると利用範囲が広がるものがあります。

〔回答者：**ターザン**〕

Q カシオの『PB−400』と『FX−841P』の価格，メモリ容量など，くわしく教えてください。

〔愛媛県新居浜市・**古林克臣12才**〕

A 『PB−400』と『FX−841P』の性能などを一覧表（**第2表**）にまとめてみましたので参考にしてください。

なお，両機種ともすでに製造は完了しています。

〔回答者：**ターザン**〕

《第1表》YIS805／256の仕様

		YIS805/256　198,000円(本体価格)
CPU		Z80A クロック3.5795MHz
メモリ	ROM	344KB(BASIC48KB＋DISK−BASIC＋漢字ROM128KB＋漢字辞典32KB＋ワープロ・ソフト48KB＋ザ・ペインタ64KB＋RS拡張BASIC8KB)
	RAM/VRAM	256KB/128KB
画面表示	テキスト画面	80文字×24行/40文字×24行/32文字×24行
	グラフィック画面	256×192ドット/16色 256×212ドット4ページ/16色(ビットマップ) 512×212ドット×4ページ/4色(ビットマップ) 512×212ドット×2ページ/16色(ビットマップ)
	カラー・パレット	256×212ドット×2ページ/256色(ビットマップ)
サウンド機能		8オクターブ3重和音＋1効果音
キーボード		ステップスカルプチャー89キー(10キー付)
カレンダ・クロック		バッテリー・バックアップ・リアルタイマ(年・月・日・曜日・時・分・秒)
カセット・インターフェース		1200/2400ボー FSK方式 リモコン機能有
プリンタ・インターフェース		8ビットパラレル セントロニクス仕様準拠
外部端子	カートリッジ・スロット(2個)	2:50P メスコネタ
	サイドスロット	1:60P カードエッジ・コネクタ
	汎用I/Oポート(Joy Stick等)	2:9P Dタイプ・コネクタ
	プリンタ・ポート	1:14P メス・コネクタ
	カセットI/Oポート	1:8P DINコネクタ
	映像出力	NTSC方式コンポジット・ビデオ出力:RCAピン RF出力(VHF1または2ch):RCAピン アナログRGB出力(21P EIAJ):RC-01専用端子
	音声出力	1:RCAピン端子
	その他	RS-23Cインターフェース端子:25Pコネクタ 拡張用バス:50Pコネクタ
プログラミング言語		MSX-BASIC Ver2.0
電源/消費電力		AC100V±10% 50/60Hz/22W(本体のみ)36W(最大)
使用条件(温度/湿度)		0℃〜35℃/20〜80%(但し結露しないこと)
外形寸法/重量		本体 幅395×高さ80×奥行380㎜/7.0㎏ キーボード 幅417×高さ36×奥行175㎜/1.9㎏
付属品		取扱説明書，BASICリファレンス・マニュアル、DISK-BASIC・MMSX-DOSマニュアル，日本語ワープロ・マニュアル，ザ・ペインタ・RS-232Cマニュアル，マウス，3.5インチフロッピーディスク(MSX-DOS及びセットアッププログラム)，同軸ケーブル(RF，ビデオ両用)，オーディオ・ケーブル，アンテナ切換器

《第２表》ＰＢ－400とＦＸ841Ｐの仕様一覧

PB-400	FX-841P
価　格	
17,800円	19,800円
ＲＡＭ容量	
約4.3Ｋバイト（システム・エリア約0.75Ｋバイト含む）	標準８Ｋバイト（システム・エリア3Ｋバイト含む）最大40Ｋバイト（別売りの増設ＲＡＭが必要）
他モデルとのプログラムの互換	
ＰＢ－400で使えるのは，	ＦＸ－841Ｐで使えるのは，
ＰＢ－80・100・100Ｆ・110・200・220・300・410・ＦＸ－700Ｐ・710Ｐ・720Ｐで作成したものはＯＫ	ＰＢ－80・100・100Ｆ・110・200・220・300・400・410・ＦＸ－700Ｐ・710Ｐ・720Ｐ・780Ｐ・781Ｐ・790Ｐ・795Ｐ・802Ｐ・820Ｐで作成したものはＯＫ
ＰＢ－400で作成したプログラムは	ＦＸ－841Ｐで作成したプログラムは
ＰＢ－410・ＦＸ－700Ｐ・710Ｐ・720Ｐ・780Ｐ・781Ｐ・790Ｐ・795Ｐ・802Ｐ・820Ｐ・840Ｐ・841Ｐ・860Ｐ・860ＰＶＣで使用可能	ＦＸ－840Ｐ・860Ｐ・860ＰＶＣで使用可能

任天堂

Q おもちゃ屋さんで書き換えができなくなってしまったゲーム（ガルフォースなど）は，永遠に書き換えられないのですか。また，ディスク・レーベルだけを入手できる方法はありますか？

〔群馬県太田市・**一ノ瀬宣彦16才**〕

A 安心してください。お便りにある「ガルフォース」をはじめとして，以前書き換えをしていたゲームソフトはすべて書き換えができます。受付は任天堂の本社（京都）もしくは各支店，営業所へお願いします。希望ゲームソフト名と返送先の住所，氏名を書いて取扱い説明書に書いてある住所まで送ってください。書き換え料は１ゲームソフトにつき500円です。なお，返送料はいりません。また，ゲームのラベルは書き換えのときに同時に貼り換えしてもらうことになっているので別売はしておりません。

それから，ディスクカード用ソフトの中には，書き換えのないものや，書き換えのみというのもあります。現在，書き換えのできるソフトは93種類ぐらいあります。
任天堂本社の住所は

〒605 京都市東山区福稲上高松町60 任天堂株式会社　営業管理部　ディスクカード書き換え係　です。

ほかに札幌，東京，名古屋，大阪，岡山とあります。詳しくは取扱い説明書を見てください。友だちにも，教えてあげてください。

〔回答者：**マリオ**〕

Q ディスクカードのエラー22，エラー27の修理代はいくらですか。また，修理にだす住所を教えてください。

〔山梨県南都留郡・**七々木誠11才**〕

A ディスクカードの修理代はカード１枚につき，500円です。ただし，エラー22，エラー27ともに直った場合のみです。

とれない汚れや，深いキズがあったりして修理不可の場合は修理代はかかりません。送り先は先の任天堂本社，もしくは，各支店，営業所へお願いします。

〔回答者：**マリオ**〕

Q 『ファミリーコンピュータ』のＡＣアダプタと，テレビに取り付ける機械をなくしてしまいました。また，ファミコンの修理をしたいのですが，保証書がありません。これらは任天堂で修理してもらったり，入手したりできるのですか？あと価格も教えてください。

〔埼玉県大宮市・**原田守康13才**〕

A テレビに取り付ける機械というのは，『ＲＦスイッチ〈ＨＶＣ－003〉』といいます。アダプタは『ＡＣアダプタ〈ＨＶＣ－002〉』です。どちらも価格は1,500円で販売しております。送料はＡＣが350円，ＲＦが240円です。

それから，ファミコンの修理は保証書がなくてもできます（ただし，有償修理扱いになります）。でも，購入してから６か月以内なら，メーカー保証で無償になりますから，もう一度よく捜してみてください。

部品の注文や修理品については，任天堂本社をはじめとした，お近くの任天堂支店営業所に依頼してください。

〔回答者：**マリオ**〕

Q 『ファミリーコンピュータ』（本体）のＥＪＥＣＴレバーを壊してしまいました。任天堂さんのほうで修理してくれるでしょうか？また，修理するといくらぐらいかかるのでしょうか？

〔東京都足立区・**南條一治15才**〕

A ＥＪＥＣＴレバーの修理はできます。修理代は，『レバーＡＳＳＹ』と言って，レバーのメカニズムの場合1,800円（部品代＋技術料）ぐらいです。また，『キートップイジェクタ』と言って，レバーの部分は500円（部品代＋技術料）ぐらいです。〔回答者：**マリオ**〕

Q 『ファミリーコンピュータ』のＲＦスイッチの端子が，『ＲＦスイッチボックス』のコードを抜いたと同時に取れてしまいました。この場合，任天堂様へ修理にだせば直るのでしょうか？また，修理代はいくらぐらいでしょうか？　〔愛媛県松山市・**小池晃輝18才**〕

A ＲＦ端子も任天堂で修理できます。修理として端子のみの交換の場合と『ＲＦモジュレータＡＳＳＹ』交換の場合があります。修理代は，1,200円から4,000円（部品代＋技術料）ぐらいになります。〔回答者：**マリオ**〕

Q この前ベーマガが87年12月号掲載の「魔城伝説ガリウスの迷宮」のメインＢＧＭとワールドＢＧＭのプログラムをうまくつなげてＶ３に入れ，ＲＵＮしたらＯＭＥＲＲＯＲがでました。そこで行を削るため［Ｌ］［Ｉ］［Ｓ］［Ｔ］［ＲＥＴＵＲＮ］と入力しましたがプログラムがでません（ＯＫがでるだけ）。［Ｒ］［Ｕ］［Ｎ］［ＲＥＴＵＲＮ］しても動きません（ＯＫがでるだけ）。プログラムは消えてしまったのですか？このときから残りのメモリが21バイトのままです。それからは，プログラムを打ってもまったく記憶してくれません。電池は新品同様です。なお，メインＢＧＭだけを打ち込んだ状態だったときはちゃんとプログラムは動きました。マシン語は誌上以上に使っていません。

〔山口県宇部市・**守永宜弘**〕

A 一所懸命打ち込んだプログラムはどこへ行ってしまったのでしょうか？守永さんの場合，Ｖ３使用とのことですが，ファミコン本体のリセットＳＷを押しても変化がないなら，バックアップの電池を抜いてメモリの内容を，残念ですがいったん消してやり直すほうがいいようです。

そして，できれば長いプログラムを打ち込んだときは，途中まででもいいですから最初にＲＵＮをする前にデータ・レコーダにＳＡＶＥしておくのがいいでしょう。そうすれば，質問のようになっても安心です。

実際にこちらで打ち込んでみたところ，うまく走りました。また，つなげるのも試してみましたが，ＰＬＡＹ文の一部を削ったりして，なんとか走らせることができました。とても素敵な音楽でした。

〔回答者：**マリオ**〕

日立

Q ポニカの『Ｇ・Ｐ・ワールド』は８ＫＢ以上のＭＳＸパソコンに対応と書いてあるのに，ＭＳＸ２パソコンの『Ｈ２』でできないのですがどうしてですか？〔広島市・**寺尾一幸16才**〕

A ＭＳＸ２パソコン『ＭＢ－Ｈ２』でポニーキャニオン（株）の『Ｇ・Ｐ・ワールド』ができないということですが，ポニーキャニオンに電話をして問い合わせましたところ，『Ｇ・Ｐ・ワールド』はＭＳＸ仕様として作ったそうでＭＳＸ２ではじめの頃の『Ｇ・Ｐ・ワールド』の箱の裏にＭＳＸ２には使用できませんと書いてあったのだそうです。

現在では，改良し，ＭＳＸ２にも使えるようになっているそうです。

〔回答者：**Mr. 日立**〕

Q ＭＳＸ２パソコンの『Ｈ３』のＶＲＡＭを128Ｋバイトに拡張することはできないのですか？

〔三重県志摩郡・**花井　昇16才**〕

A ＭＳＸパソコン『ＭＢ－Ｈ３』のビデオＲＡＭは64Ｋバイト仕様となっていますが，当社ではビデオＲＡＭ拡張サービスを有料にて実施致しています。

拡張内容，料金等の詳細につきましては

最寄りの日立家電サービスセンターへお問い合わせください。〔回答者：**Mr. 日立**〕

Q 『H70』の背面にスロットが二つあるのですが，このスロットはMSXの標準スロットと同じものなのですか？

〔北海道函館市・**小木孝雄16才**〕

A MSXパソコン『MB－H70』の背面にあるスロットの部分ですが『H70』では使用していません。

もし，とじぶたをはずしてしまったのであれば閉めておくようにお願いします。

なお，使用していませんので使えるボードはありません。

〔回答者：**Mr. 日立**〕

松　下

Q パナソニックの製品の中で「PAC」と書いたものがありますが，これはどういうものなのでしょうか？〔滋賀県大津市・**木村基義16才**〕

A 「PAC」とは，『パナアミューズメントカートリッジ〈SW－M001〉』(価格3,800円)です。これは，MSX・MSX2メガROMゲームソフトのデータを保存するためのS－RAMカートリッジです。PAC対応のゲームソフトにはS－RAM対応のマークが付いています。

S－RAMとは，スタティックRAMのことで，電池によって書き込んだデータを保存することができるRAM（ランダム・アクセス・メモリ）です。

「アシュギーネ虚空の牙城」「アシュギーネ復讐の炎」のデータはPACに保存して移し換えることができます。〔回答者：**ちか**〕

Q 先日，『FS－A1F』に付属のMSX－DOSディスクにあやまってちがうプログラムを書き込んでしまいました。このディスクは別売していますか？

〔青森県上北郡・**C－CHAN15才**〕

A 『FS－A1F』に付属のフロッピーディスクを壊したりなくした場合は，ナショナルサービスで取り扱っておりますので，お近くのナショナルショップにおたずねください。

MSX－DOSは品番はDFJN076Z，価格6,000円です。

〔回答者：**ちか**〕

Q 『FS－A1F』で，ソニーのディスク・ドライブ『HBD－F1』は使用できるでしょうか？〔神奈川県横浜市・**手塚順一13才**〕

A 使えます。その場合は，増設したドライブがAドライブ，パソコン内蔵のドライブはCドライブとなります。

また，電源を入れるとき，コントロール CTRL キーを押しながら起動すれば，内蔵ドライブがAドライブ，増設ドライブはBドライブとなります。

〔回答者：**ちか**〕

Q 『FS－A1』でBASICモード時に「SCREENER」や「SCREENERACE」と打ち込んで，リターン・キーを押すとSCREEN0のモードになりますが，どうしてですか？〔京都市・**石川敦彦13才**〕

A MSX BASICのSCREEN命令で，画面のモードを0～8に指定できます。

SCREENERと入力した場合はERが数値変数としてみなされます。数値変数とは命令中で使う数値をしまっておくことができる入れ物（メモリ上のエリア）で，英数字から成る名前（変数名）がついています。変数の値は代入文を実行することによって（例A＝5）セットされますが，代入しない場合には値は0にセットされています。ですからER＝0ということになり，SCREENERはSCREEN0と入力したと同じことになるわけです。SCREENERACEも同様の理由によります。

〔回答者：**ちか**〕

Q MSXパソコンでマウスを使えますか？もし使えるなら使いかたを教えてください。

〔長崎県北松浦郡・**馬場忠彦13才**〕

A マウスはMSX，MSX2どちらでも使用できます。ただしジョイスティックのような入力機器なので，**リスト3**のようにプログラムを作って，入力された情報を画面に表示する必要があります。このプログラムはMSXでもMSX2でも使えます。マウスジョイスティック・ポートAにつないでください。左ボタンを押しながらマウスを動かすと線が引けます。右ボタンで消えます。

〔回答者：**ドラゴンボール**〕

《リスト3》マウスを使って線を引くプログラム

```
1000 SCREEN 2
1010 FOR I=0 TO 7
1020     READ D
1030     A$=A$+CHR$(D)
1040 NEXT I
1050 SPRITE$(0)=A$
1060 CLS:X=120:Y=100
1070 A=PAD(12):X1=PAD(13):Y1=PAD(14)
1080 PUT SPRITE0,(X,Y),8,0
1090 IF STRIG(1) THEN LINE(X,Y)-(X+X1,Y+
Y1)
1100 X=X+X1:Y=Y+Y1
1110 IF STRIG(3) THEN 1060
1120 GOTO 1070
1130 ' カーソル
1140 DATA &b11100000
1150 DATA &b11000000
1160 DATA &b10100000
1170 DATA &b00010000
1180 DATA &b00001000
1190 DATA &b00000100
1200 DATA &b00000010
1210 DATA &b00000001
```

Q 『FS－A1』でパスワードを作っていたんですが，めんどうなので消そうと思い，電池をぬいたりしてみたのですが消えません。どうすれば消すことができますか？

〔鹿児島県始良郡・**西　周喜13才**〕

A MSX2のバッテリー・バックアップができている機種ではパスワードの登録などができてたいへん便利なのですが，変更や取り消し方法を忘れてしまうとたいへんです。そんなときはつぎのようにしてください。

① GRAPHキーとSTOPキーを押したままMSX2の電源スイッチを入れます。GRAPHキーとSTOPキーは画面の大きなMSX表示が消えるまで押し続けます。

② つぎに SET␣PROMPT␣"OK"↵と入力します（␣…スペース，↵…リターン・キー)。これでパスワードは取り消されます。〔回答者：**ドラゴンボール**〕

Q パナソニックのワープロ・プリンタについてくわしく教えてください。

〔埼玉県入間郡・**毛呂山太郎15才**〕

A 『ワープロプリンタ〈FS－PW1〉』(価格49,800円）は日本語ワープロ・ソフト内蔵の熱転写24ドット漢字プリンタです。使用できる漢字サイズは，縦倍，横倍のほか最大縦20倍，横20倍までの自由倍角です。また，オプションの『毛筆ROMカートリッジ』(価格19,800円）を使えば自由倍角文字を毛筆で仕あげることもできます。使用できる用紙サイズは，はがきからB4横までです。

〔回答者：**ドラゴンボール**〕

Q 『FS－A1F』に付属のグラフィック・ツールは，BASIC上で使うことはできますか？

〔東京都北区・**丸尾和行13才**〕

A 『FS－A1F』には付属のディスクにグラフィック・ツールが入っています。このソフトで作った絵を1度フロッピーディスクに保存しておけば，後でグラフィック・ツールで呼びだしたり，BASICのプログラムで呼びだすことができます。つぎに呼びだすための簡単なプログラムを紹介します。

① グラフィック・ツールで絵を描いて，SAMPLEというファイル名でフロッピーに保存しておきます。

② つぎのプログラムを実行します。

```
100 SCREEN 8
110 BLOAD "SAMPLE.
    PIC", S
120 GOTO 120
```

〔回答者：**ドラゴンボール**〕

ソニー

Q 『HB－F900』についているマウスは，別売されていますか？〔栃木市・**大阿久一輝13才**〕

A 残念ながら市販はされていません。MSXパソコンをお持ちでしたら，MSX用マウスならどこのメーカーのものでも使えます。

〔回答者：**HIT BITのツルちゃん**〕

Q 『HB－F1XD』を買おうと思っているのですが，データ・レコーダのケーブルが付いていないようです。このケーブルの品番と値段

を教えてください。

〔千葉市・**下小牧哲也14才**〕

A データ・レコーダを使うためには専用ケーブルが必要です。ソニーからは『HBK−50』(価格1,000円)が発売されています。

〔回答者：HIT　BITのツルちゃん〕

Q ソニーからでているディスク版ゲームは，MSX−DOSを持っていないとプレイできないと聞きましたが，本当でしょうか？

〔香川県三豊郡・**筒井明男14才**〕

A そんなことはありません。2DD対応のディスク・ドライブなら問題なく使用できます。

現に，『HB−F1XD』にはMSX−DOSは付いていません。

〔回答者：HIT　BITのツルちゃん〕

Q 『HB−F1XD』をワープロとして使うにはどのようなものが必要ですか？

また，ソニーから販売されているプリンタにはどのようなものがありますか？

〔三重県鈴鹿市・**勝原孝治14才**〕

A 『HB−F1XD』でワープロをするためには，『MSX−WRITEⅡ』(アスキー製)や，『HALNOTE』(HAL研)などの漢字ROMのワープロ・ソフトを使ってください。

また，ソニーからだしている商品でワープロ・ソフトを内蔵しているのは，『HB−F900』です。これは，『WORDSHIP（ワードシップ)』といいまして簡易データーベース・ソフトや，カレンダー，時計なども ついています。

ソニーから発売しているプリンタは『PRN−M24TYPEⅡ』と最近発売された『HBP−F1』の2機種があります。それぞれMSX標準漢字プリンタですのでプログラムのリストはもちろん，グラフィックのハードコピーもとれます。**第3表**にプリンタの種類と比較表を掲載しました。参考にしてみてください。

〔回答者：HIT　BITのツルちゃん〕

《第3表》プリンタの比較表

	HBP-F1	PRN-M24
価格	44,800円	99,800円
印字方式	熱転写方式	ドット・マトリックス
印字速度（cps）（漢字）	25cps（漢字）	22.5cps(ただし高速モードあり）
改行間隔	n/180"（nx0 to 14）	n/120, 180
文字構成	24×24（漢字）	24×24（漢字）
文字種類	ひら，カナ 標準，ポエム，かしこ 英数 標準，POBM，DBCO	標準
JIS第一，第二	JIS第一，第二	JIS第一，第二
文字サイズ	10.5ポイント	
用紙幅	最大257mm	最大257mm
桁数	56.6桁（漢字）	60桁
印字方向	片方向	片方向
インクリボン	熱転写リボン・カートリッジ 約2万字	リボン・カートリッジ 約50万字
その他	はがき印字モード ケーブル付属	書式印字，はがき印字モード

HBP-F1は，PRN-M24TYPEⅡのコンパチ機です。

Q 今度発売されたディスク・ドライブの『HBD−F1』にはインターフェースは付属していますか？

〔宮崎県東諸県郡・**黒田喜一郎14才**〕

A 『HBD−F1』にはインターフェースを付属しています。その他にも，MSX−DOSディスク，取り扱い説明書を付属しています。

〔回答者：HIT　BITのツルちゃん〕

シャープ(MZ)

Q プリンタの『MZ−1P17』をX1モードで使っていますが，『MZ−1917』用の黒のリボンやカラーのリボンは，販売していますか？

リボンの品名と価格を教えてください。

〔熊本県山鹿市・**中村哲也16才**〕

A もちろん販売していますよ。品名と価格についてはつぎのとおりです。

○リボン・カセット〈黒2個入〉〈MZ−6P16〉価格1,200円
○リボン・カセット（カラー・2個入)〈MZ−6P17〉価格1,200円

この他に，『MZ−1P17』で使用する用紙類についてもご紹介しておきます。

○指定感熱ロール紙〈EA91R6〉価格650円
○推奨熱転写用紙(B5・250枚)〈EA−5BS2〉価格720円
○推奨熱転写用紙(A4・250枚)〈EA−4AS2〉価格750円
○推奨感熱用紙(B5・100枚)〈EA−5BS6〉価格500円
○推奨感熱用紙(A4・100枚)〈EA−4AS6〉価格700円
○指定OHP用紙(B5・50枚)〈EA−5BH1〉価格3,800円
○指定OHP用紙(A4・50枚)〈EA−4AM1〉価格4,300円

〔回答者：MZいちばん〕

シャープ(ポケコン)

Q 『PC−1501』用のプリンタ『CE−150』は，インターフェース内蔵だと聞きましたが本当でしょうか？

また，データ・レコーダに接続するケーブルについて教えてください。

〔茨城県高萩市・**青山吉人15才**〕

A 『CE−150』にはカセット・インターフェースが内蔵されており，テープレコーダを2台まで接続して使用することができます。また，『CE−150』とテープレコーダを接続するために必要なケーブルも，『CE−150』の付属品の中に含まれています。

〔回答者：Walking　Pockecom〕

Q 『PC−1248DB』を持っていますが，キャラクターの動かしかたがよくわからないのでゲームをうまく作れません。どうやれば動かすことができるのですか？

〔東京都大田区・**熊谷直亮15才**〕

A 『PC−1248DB／46DB』には，表示の開始位置を指定するCURSOR命令がないため，キャラクターを動かすには文字列とMID$を活用します。

リスト4に「*」を左から右に移動させるプログラムを示しておきますので，参考にしてください（20ラインで，15個のスペースをB$(0)に代入しています）。

〔回答者：Walking　Pockecom〕

《リスト4》*を移動させるプログラム

```
10:CLEAR : DIM B$(0):
   WAIT 30
20:B$(0)="
        "
30:FOR I=0 TO 15
40:PRINT MID$ (B$(0),1,
   I);"*"
50:NEXT I
60:WAIT : END
```

Q ポケット・コンピュータの『PC−1245』は，今でも販売されていますか？

〔熊本県菊池郡・**井上信二15才**〕

A 『PC−1245』はもう生産しておらず在庫もありません。『PC−1245』の後継機として，現在販売されているのが『PC−1246DB』(2KバイトRAM／価格7,900円)，『PC−1248DB』(10KバイトRAM／価格11,000円)です。

『PC−1246DB／48DB』は，ポケコン以外にも縦横集計や電話番号メモとしても活用できますので，『PC−1246DB／48DB』をお勧めします。

〔回答者：Walking　Pockecom〕

シャープ(X1)

Q 『X1シリーズ』用カセットBASIC『CZ−8CB01V2.0』で，フロッピーディスクをフォーマットすることはできますか？

もしできるなら，くわしいやりかたを教えてください。

〔広島県賀茂郡・**岡田　篤13才**〕

A 『X1シリーズ』用カセットBASIC『CZ−8CB01V2.0』は，カセット専用のBASICです。従って，フロッピーディスクをフォーマットするためのアプリケーション・ソフトは添付されていません。ディスクBASICのほうをお使いください。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q シャープのディスプレイ『CZ−880DB』に，『PC　Engine』『ツインファミコン』，『ファミコン』は接続できますか？

〔長野県塩尻市・**北原　淳15才**〕

A 『CZ－880D』は，コンポジット入力端子（ビデオ入力端子）とアンテナ端子を持っていますので，『ツィンファミコン』はもちろん，『ファミコン』，『PC　Engine』も接続できます。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『X1Gモデル30』に，RS-232Cボードはついていますか？使いかたを教えてください。

〔富山県砺波市・**八田幹男13才**〕

A 『X1Gモデル30』にはRS-232Cボードは標準装備していません。X1G用RS-232Cボードは下記のものをご使用ください。

● **RS-232C・マウスボード**

『CZ－8BM2』(価格19,800円)

RS-232C規格の周辺機器との接続が可能です。

マウス・インターフェースを装備しており，別売のマウスが使用できます。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『X1turboモデル10』に『CZ－503F』をつないだのですが，ディスクのフォーマットのしかたがわかりません。教えてください。

〔茨城県取手市・**渡辺　修15才**〕

A 『X1turbo シリーズ』用ディスクBASICがオプションで発売されていますので，ご利用ください。

● **CZ-8WB51**　(2D-5″FD版)

価格9,800円　〔回答者：**多田太郎**〕

Q シャープから発売されているプリンタの『CZ－8PC1』，と『MZ－1P17』について，性能のちがいなどをくわしく教えてください。

〔埼玉県入間郡・**毛呂山太郎14才**〕

A 『CZ－8PC1』(価格69,800円)，『MZ－1P17』(価格79,800円)はともに，24ドットの漢字が印字ができる熱転写漢字プリンタです。

また，カラーリボンを装着すれば7色カラー印字が可能な多機能タイプです。

2機種のちがいは，『CZ－8PC1』が『X1シリーズ』および『X1turboシリーズ』用として設計されているのに対し，『MZ－1P17』は，『X1シリーズ』用としてだけでなく，『MZシリーズ』のプリンタとして使えるということです。また，『CZ－8PC1』には，『X1シリーズ』との接続のためのケーブルが付属されていますが，『MZ－1P17』にはケーブルは付属していません。〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『X1G』には，マルチビジュアル端子が付いているそうですが，どのような使いかたがあるのですか？その特徴を教えてください。

〔茨城県西茨城郡・**仲田幸成17才**〕

A 『X1G』のマルチビジュアル端子とビデオ入力端子付テレビのビデオ入力端子とをケーブルで接続すると，コンピュータ画面を表示することができます。

RGB端子での接続とくらべると，画質が多少，悪くなりますので，1,000文字表示(横40字モード)までの使用をおすすめします。

また，専用ディスプレイ・テレビでスーパーインポーズさせたとき，マルチビジュアル端子からは出力されません。

このマルチビジュアル端子と家庭用ビデオを接続すると，コンピュータ画面を録画することができますので，ゲームなどプレイ画面を録画したりして，楽しむこともできます。〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『X1twin』にマウスを取り付けたいのですが，どのようなものがあるのでしょうか？

〔長野県松本市・**ぜったいSHARP16才**〕

A 『X1シリーズ』(X1twinを含む）にマウスを取りつけるには，まず，別売りの『RS－232C・マウスボード〈CZ－8BM2〉』(価格19,800円）が必要です。

このボードは，マウス・インターフェースを装備し，RS－232C規格の周辺機器との接続が可能なものです。このボードをI／Oポートに装着した後，『マウス（CZ－8NM2）』(価格6,800円）を接続してください。〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『X1twin』用のディスプレイ『CZ－830D』の入力端子をすべて教えてください。

また，このディスプレイは他のX1シリーズでも使用できますか？

〔奈良市・**鷹取康之14才**〕

A 『CZ－830D』は，アナログRGB入力コネクタ（15ピンD-sub），デジタル入力コネクタ(8ピン角型)，コンポジット入力コネクタ（RCAピン）を持っています。

また，解像度は，640×400ライン，640×200ラインに対応しており，すべての『X1turboZ，X1turbo，X1シリーズ』に接続可能です。〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『X68000』用に学習ソフトが発売される予定はありますか？もし，あるのでしたら発売日を教えてください。

〔埼玉県越谷市・**楠　良典14才**〕

A 『X68000』用学習ソフトとしては，年内につぎのものの発売を予定しています。

●学習ランドリーシリーズ　中学英語32本
価格3,500円～4,200円　㈱SEICHI

●がっちり君シリーズ　中学英語　20本
価格各5,000円　㈱SEICHI

●パル英単語　大学受験用　3本
価格各9,000円　パル教育システム

なお，くわしくは各ソフトウエアハウスにお問い合わせください。

㈱SEICHI☎0720－34－4776
㈱パル教育システム☎06－352－0427

〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『X68000』でディスプレイの『CU－14AD』を使うことはできますか？

〔兵庫県姫路市・**福永博文15才**〕

A 『X68000』は，31kHz，15kHzの15ピンアナログRGB入力コネクタを持つディスプレイに対応しています。従って『CU－14AD』には対応していません。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『X68000』に付属のソフト『グラディウス』は，システム・ディスクでバックアップを取ることができますか？

〔東京都世田谷区・**HYPER-XYZ15才**〕

A 『X68000』に同梱されている“グラディウス”はシステム・ディスクで，バックアップを作成できるようになっています。

バックアップ作成方法はシステム・ディスクのバックアップ作成方法と同様です。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『X68000』に使えるカラー・イメージ・スキャナはありますか？あるなら機種名と値段を教えてください。

〔兵庫県尼崎市・**北浦朗弘15才**〕

A 新発売になりました『X68000』用『カラー・イメージ・スキャナ〈CZ－8S1〉』(価格 188,000円）をご紹介します。

〈特徴〉

- ●最大A4サイズの原稿をフルカラー読み取り可能。
- ●最大解像度200ドット／インチ(8ドット／mm）の鮮明読み取り可能。
- ●ズーム機能で拡大・縮小・読み取りが自由自在。
- ●1走査読み取り(線順次)の機能で色ずれの少ない画像を再現。
- ●RS-232Cおよび高速伝送ができるパラレル・インターフェース端子を標準装備(RS-232Cケーブル同梱)。
- ●アプリケーション・ソフト『スキャナツール』を付属

なお，このカラー・イメージ・スキャナは，『X1，X1turbo，X1turboZ』シリーズにも使用可能です。『スキャナーツール』も『X1，X1turbo』用を同梱しています。

〔回答者：**多田太郎**〕

★

★　★

パソコンBBS電話帳追補版

このコーナーは，2月に出版された「パソコンBBS電話帳1988年春号」（定価1,500円）の追補情報を掲載しています。新たにパソコン通信ネットをはじめたり，パソコンＢＢＳ電話帳に掲載されていない局の情報をお持ちでしたら，ぜひ，このコーナーまでお知らせください。

MHOマイコンクラブ

■おもしろい仲間がＢＢＳで見つかるゾ！

電子掲示板や電子メールでコミュニケーションが，また，インフォメーションもできます。おたがい気楽に情報を交換してください。

■サービス内容

▶ＢＢＳ伝言板▶電子メール▶チャット▶データベース・サービス

■アクセス電話番号/通信速度

0424-74-6612/300bps

■運用時間

24時間(メンテナンス運休＝随時)

■ネットワークのプロフィール

会員制

■運営者

〒203 東京都東久留米市幸町３-９-15
☎0424-76-2589　大久保春樹

■入会対象と入会方法

ＢＢＳでコミュニケーションしたい人。入会申込み書（上記住所に切手付き返信封筒同封で請求する）に記入して郵送で申込む。３月現在会員数は，31名。

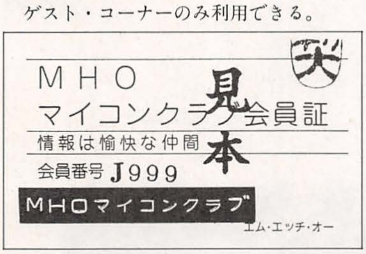
■通信制御手順

▶シフトJIS▶300bps▶全二重▶８ビット▶パリティ＝NONE▶ストップビット＝１▶フロー制御＝XON▶Sコントロール＝SOFF

■ゲストＩＤ

850001mho

ゲスト・コーナーのみ利用できる。



▲会員証の見本

JR-Net(岡山)

■鉄道の情報がいっぱいのＢＢＳ！

62年10月にできたばかりです。鉄道情報と旅行情報を満載しています。特に鉄道ファンの方，ＮＥＴに入会してみませんか？おもしろいですよ。ＪＲの特色あふれるネットワークです。

■サービス内容

▶ＢＢＳ伝言板▶電子メール▶チャット▶電子会議▶ＰＤＳサービス▶オンライン・ゲーム▶データベース・サービス▶ヘルプ機能▶ＸＭＯＤＥＭ

■アクセス電話番号/通信速度

JR 084-2877/300，1200bps
NTT 0862-24-2647/300，1200bps

■運用時間

20：00～翌日07：00

■ネットワークのプロフィール

フリーネットワーク，オンライン・サインアップ可

■運営者

〒700 岡山県岡山市駅前町２-１-７
JR西日本岡山支社営業課 OA担当
JR ☎084-2875
NTT ☎0862-24-2647

■入会対象と入会方法

鉄道に興味のある方，旅行に興味のある方なら，誰でも。

オンライン・サインアップもしくは，指定の申込み用紙で手続きすること。入会金も会費も無料。

３月現在，会員数は30名。

■通信制御手順

▶シフトJIS▶300/1200bps▶全二重▶８ビット▶パリティ＝ＮＯＮＥ▶ストップビット＝１▶フロー制御＝ＸＯＮ▶Ｓコントロール＝ＳＯＦＦ

■ゲストＩＤ

ＧＵＥＳＴ

10分以内の一部利用可。

■その他

JRのBBSも西日本では，岡山支社と広島支社が現在オープンしていますが，それぞれ地方の特色を出しています。今後回線数を５回線に増設する予定です。

回線は，ＪＲ回線とＮＴＴ回線の２系統ありますが双方の回線からのアクセスでいかなる人ともチャット可能です。現在，岡山では，瀬戸大橋関係でにぎわっており，関連情報の入力に追われています。

PSC(プロスパー・スピリット・カンパニー)

■会員特典イベント情報いっぱい！

地域に密着した，ネットワーカーのコミュニケーションの場を手助けするネットワークです。

夢を現実に……！

■サービス内容

▶ＢＢＳ伝言板▶電子メール▶チャット▶ヘルプ機能▶ＸＭＯＤＥＭ

■アクセス電話番号/通信速度

0992-23-0254/300，1200bps

■運用時間

18：00～翌日09：00(月曜日は24時間運用)

■ネットワークのプロフィール

会員制

■運営者

〒892 鹿児島県鹿児島市東千石８-29
(有)ＰＳＣ
☎0992-23-7261

■入会金/会費

会費は月額300円，入会金はランクがいろいろありますのでＴＥＬにておたずねください。

■入会対象と入会方法

興味のある方なら，誰でも。

ＰＳＣの会員になるとサービスの一つとしてＢＢＳが利用できます。

３月現在，会員数は101名。

■通信制御手順

▶シフトJIS▶新JIS▶300／1200bps▶全二重▶８ビット▶パリティ＝ＮＯＮＥ▶ストップビット＝１▶フロー制御＝ＸＯＮ▶Ｓコントロール＝ＳＯＦＦ

■ゲストＩＤ

ＧＵＥＳＴ

アクセス・タイムは10分以内。

■シスオペより

全国の皆さんこんにちは。また新しいコミュニケーション広場が鹿児島にオープンいたしました。鹿児島の身近な情報が満載です。チャットとメールを大切にする局で～す。気軽に利用してください。

追伸　会員になると特典がいっぱいありますよ！今後ともよろしく！

ＰＣＳ社員一同

新製品情報2400bps対応ホスト用ソフト

〝ＡＣＣＲＯＳＳ〟シリーズを発売しているランテックス(株)（〒162 東京都新宿区市ヶ谷薬王寺56☎03-359-2301）より，2400bpsの通信速度用のパソコン通信ホスト局用ソフト〝ＡＣＣＲＯＳＳ 2400〟(価格168,000円）が発売されました。

対応ハードウエアは「ＰＣ-9801シリーズ」(RAM256K以上)とEPSON「ＰＣ-286シリーズ」で推奨モデムはEPSON〝SR-240T〟，AIWA〝PVA-2400〟となっています。

回線数は公衆電話回線１回線，記述言語はCとアセンブラ，ターミナル・ユーザー・ランクは，４段階で登録でき，最上位ランクではMS-DOSのコマンドレベルのオペレーションができ，32ものＢＢＳが設置できる性能があります。

本ソフトの詳細は，同社にお問合わせください。

ホーム・コンピュータの新分野を追求する

PC Engine 大研究 その④

安部　新一

待ちに待った「R－TYPE」が発売されて，一段と活気づいてきた〝PC Engine〟に関する耳寄りな情報を，今月もお知らせしましょう。

緊急別冊『PC Engine HE システムのすべて』発刊！

マイコンBASICマガジン編集部では，〝PC Engine〟に関する記事を満載した別冊の編集を行なっています。

もちろん，現在発売されているゲームソフトの解析・解説には，たっぷりとページをさいて，大サービスしています。

また，楽しく読むだけで，ゲーム機やパソコンの仕組みがわかってしまう，わかりやすい技術解説のコーナーや，ハンダ付けに自信のある人におすすめの，簡単に作れて〝PC Engine〟の隠された性能を引きだすことのできる実体配線図付きの製作記事など，読みごたえ十分の内容です。

発売は，4月22日を予定しています。大きさはA5判，予価は1,200円です。

ナムコの『プロ野球ワールドスタジアム』がでるぞ！

4月中にナムコの『プロ野球ワールドスタジアム』が発売になります。アーケード（ゲーム・センター）版をプレイしたことがありますか？

球場は，今話題の東京ドームのスタイル。ファミスタをさらにパワーアップした，ナムコットならではのおもしろさです。「アウト！」の音声合成が印象的です。

ナムコットでは，今後も続々と新作を開発していくとのことです。〝PC Engine〟のハードの強みを活かした作品を大いに期待したいものです。

鮮明画像とステレオ・サウンドが楽しめるAVブースタ発売

PC Engineの拡張バスに接続すると，ビデオ信号の鮮明な画像と，ステレオ・サウンドが聞けるようになる「AV ブースタ」〝PI－AD 2〟（価格3,500円）が発売になりました。

普通は，PC Engineの出力は，テレビのアンテナのところにつなぎます。その信号には，映像（ビデオ）信号と，音（オーディオ）信号が合成され，テレビの電波と同じ周波数の電波（RF信号）としてテレビに送りこまれているのです。

「AVブースタ」では，映像と音の信号を別々に取りだしています。音のほうはもともとステレオでだせるようになっていますから，もちろんステレオ出力ということになります。

どちらもテレビの電波にしてからテレビに送りこんでいるRF信号にくらべて，はるかに品位が高くなり，より美しく，また，はっきりとなります。

もちろん，映像のほうは，ビデオ入力のあるテレビにつながないと見れませんし，音のほうも，ラジカセやステレオのオーディオ入力端子に接続して楽しむことになります。一度この映像を見たり，ステレオ・サウンドを聞くと，やみつきになってしまうほどきれいです。

PC Engineのサウンドは，6重音と，ノイズが2音ありますが，これを4ビットの設定パラメータで16の位置指定をすることができます。

ナムコの「妖怪道中記」や，ハドソンの「R－TYPE」では，このテクニックを使ってたくみに音響効果を高めています。ぜひ聞きくらべて，そのようすを確かめてみてください。

キャラクターの動きに合わせて,右に左に音が移動するのがわかるでしょう。

サラウンド・ステレオの装置と組み合わせて部屋全体に音場を拡げ，ゲームにひたりきることだって可能です。

CD－ROM用のドライブも，すでにモックアップ（機械のデザインを決めるための試作品）が完成しているとのことです。

いよいよホーム・エンターテイメント・システムが起動しはじめました。大いに期待させられますね。

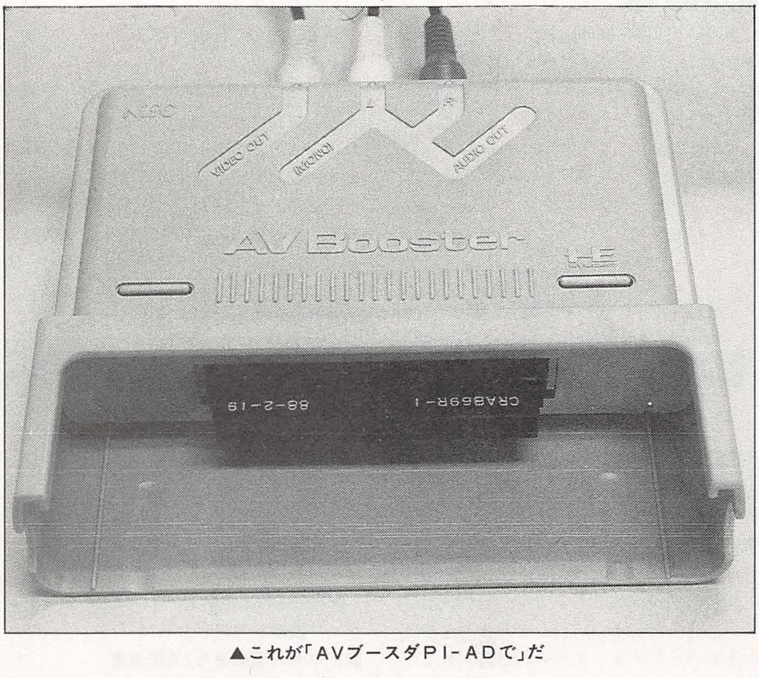
参入ソフトハウス情報

我々ユーザーにとって一番気になる，ソフトウエア・ハウスの動きをお知らせしましょう。

すでに，ナムコ，ハドソンがガンバッテいますが，その他には，アイレム，マイクロキャビン，NCS，ビクター音産，NECアベニュー，東京書籍，ビデオシステム等のメーカー名が浮上してきています。

パソコンのソフトも同じですが，ユーザーが多ければ多いほど，ソフトの充実がはかれます。これまでの製品とは，一味ちがった展開が予想されるマシンだけに，読者のみなさんも応援してください。

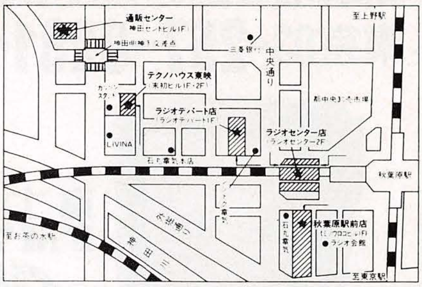
Welcome to the PC Engine zone！



▲これが「AVブースタ〝PI－AD〟」だ

TOEI Toei Electronics Co., Ltd. 創立以来40有余年 信頼の東映無線

安さ・サービス・丁寧……………………秋葉原の東映無線



超低金利クレジット(30万円未満の場合は若干異なる場合があります)

回 数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48
利率(%)	0	1.95	3.9	6	7.2	9	10.8	12	14.4	18	21.6	25.2	28.8

通販センター 通信販売・クレジット TEL:03-256-3334(代)

商品名・注番等をお電話で、ご連絡のうえ電信で下記までお振込みください。

※三菱銀行 秋葉原支店 (当)9008599 東映無線(株) 〒113 東京都文京区湯島1-2-4 神田セントビル1F

PC-9801U2
限定超特価
¥79,800
PC-9801UV21
限定超特価
~~¥198,000~~



注番B05-01
PC-9801U2
+CMT-147L(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
¥387,800➡ **67%OFF** ¥128,000

注番B05-02
PC-9801UV21
+CMT-147L(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
¥397,800➡ **42%OFF** ¥233,000

注番B05-03
PC-8801FA
+CMT-147L(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
¥247,800➡ **31%OFF** ¥170,000

注番B05-04
PC-88VA2
+PC-KD863S(NEC、15型カラーディスプレイ)
¥416,000➡ **??%OFF** **TOEI大特価**

注番B05-05
PC-9801VM21
+PC-KD854(NEC、14型カラーディスプレイ、アナログ入力専用)
+PC-PR101F(NEC、10"ドットインパクト漢字プリンター)
+プリンター用紙(10"×11")1,000枚
¥683,800➡ **47%OFF** ¥360,000

注番B05-06
PC-9801VX21
+PC-KD854(NEC、14型カラーディスプレイ、アナログ入力専用)
¥522,800➡ **??%OFF** **TOEI大特価**

注番B05-07
PC-9801VX21
+PC-KD854(NEC、14型カラーディスプレイ、アナログ入力専用)
+NM-9700(NEC、10"ドットインパクト・カラー漢字プリンター)
+プリンター用紙(10"×11")1,000枚
¥688,800➡ **40%OFF** ¥414,000

注番B05-08
PC-9801V×21
+PC-KD854(NEC、14型カラーディスプレイ、アナログ入力専用)
+PC-PR201F2(NEC、15"ドットインパクト漢字プリンター)
+プリンター用紙(15"×11")500枚
¥682,800➡ **35%OFF** ¥443,000

EPSONラップトップ好評発売中!!

注番B05-09
PC-286U-STD
+FTC-12GTU-H(東映、超高解像度12型カラーディスプレイ、D/A対応)
+FTC-12GT(東映、FTC-12GTシリーズ専用チルトスタンド)
+AP-500PC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター、B4印字可)
¥443,580➡ **33%OFF** ¥296,000

注番B05-10
PC-286U-H20
+FTC-12GTU-H(東映、超高解像度12型カラーディスプレイ、D/A対応)
+FTC-12GT(東映、FTC-12GTシリーズ専用チルトスタンド)
¥513,780➡ **32%OFF** ¥349,800

注番B05-11
PC-286V-STD
+CMT-147L(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
¥377,800➡ **31%OFF** ¥260,000

注番B05-12
PC-286V-STD
+CMT-147L(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
+NM-9700(NEC、10"ドットインパクト・カラー漢字プリンター)
+プリンター用紙(10"×11")1,000枚
¥543,800➡ **38%OFF** ¥339,800

注番B05-13
PC-286V-H20(5" 2FDD+20MBHDD)
+FTC-12GTU-H(東映、超高解像度12型カラーディスプレイ、D/A対応)
+FTC-12GT(東映、FTC-12GTシリーズ専用チルトスタンド)
+HG-2550PC(エプソン、15"インクジェット・漢字プリンター)
+プリンター用紙(15"×11")500枚
¥823,780➡ **28%OFF** ¥590,000

注番B05-14
PC-286L-STD-N(3.5" 2FDD、白液晶)
+FTC-12GTU-H(東映、超高解像度12型カラーディスプレイ)
+FTC-12GT(東映、FTC-12GTシリーズ専用チルトスタンド)
¥468,780➡ **24%OFF** ¥355,000

FM16βFDII
+MB27110
(JISキーボード)
限定超特価
¥198,000

FM77AV20-2
限定超特価
¥77,000



注番B05-15
FM77AV20-2
+FMTV-152(富士通、15型パソコンTV)
¥257,800➡ **61%OFF** ¥99,800

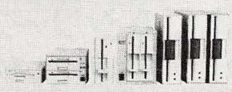
注番B05-16
FM77AV40
+FMTV-154(富士通、15型パソコンTV)
¥366,000➡ **62%OFF** ¥140,000

注番B05-17
FM77AV20EX
+FMTV-152(富士通、15型パソコンTV)
¥217,800➡ **??%OFF** **TOEI大特価**

注番B05-18
FM77AV40EX
+FMTV-154(富士通、15型パソコンTV)
¥306,000➡ **??%OFF** **TOEI大特価**

注番B05-19
FM16βFDII
+MB27110(JISキーボード)
+MB27333(富士通、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ)
¥560,000➡ **54%OFF** ¥258,000

フロッピーディスク



注番B05-20
TF-35VS
(テックパーツ、3.5"シングルFDD、2HD/2DD切替型、NECドライブ使用、PC用)
¥38,800➡ **13%OFF** ¥34,000

注番B05-21
GD-33MF MAX
(グロリア、3.5デュアルFDD、2HD/2DD切替型、2HD/2DD同時接続・モード切替可)
¥74,000➡ **??%OFF** **TOEI大特価**

注番B05-22
TF-55S
(テックパーツ、5"シングルFDD、2HD/2DD切替型、NECドライブ使用、PC用)
¥49,000➡ **24%OFF** ¥37,500

注番B05-23
TF-55W
(テックパーツ、5"デュアルFDD、2HD/2DD切替型、NECドライブ使用、PC用)
¥79,000➡ **21%OFF** ¥62,000

注番B05-24
GD-55MF MAX
(グロリア、5デュアルFDD、2HD/2DD切替型、2HD/2DD同時接続・モード切替可)
¥84,000➡ **??%OFF** **TOEI大特価**

注番B05-25
8"シングルFDD(NECドライブ使用、PC用)
+フロッピーケーブル
+ディスケット(8" 2D)10枚
¥38,000

注番B05-26
8"デュアルFDD(NECドライブ使用、PC用)
+フロッピーケーブル
+ディスケット(8" 2D)10枚
¥70,000

ディスプレイ

注番B05-27
KH-90:東映、9型グリーンディスプレイ、2000文字
¥27,800➡ **20%OFF** ¥22,000(オレンジ発色¥23,000)

注番B05-28
KH-12G:東映、12型グリーンディスプレイ、2000文字
¥28,800➡ **20%OFF** ¥23,000(オレンジ発色¥24,000)

注番B05-29
KH-1200GJ:東映、12型グリーンディスプレイ、4050文字
¥39,800➡ **20%OFF** ¥32,000(オレンジ発色¥33,000)

注番B05-30
FTC-1423H:東映、14型カラーディスプレイ、0.42mmファインストライプピッチ、ハイコントラストCRT、デジタル対応、2000文字
¥86,360➡ **65%OFF** ¥30,000

注番B05-31
FTC-12GTU-H:東映、超高解像度12型カラーディスプレイ、0.28mmドットピッチ、D/A対応、4050文字
¥114,800➡ **??%OFF** **TOEI大特価**

注番B05-32
FMTV-152:富士通、15型パソコンTV、21ピンアナログ対応、2000文字
¥89,800➡ **42%OFF** ¥52,000

注番B05-33
CMT-147L:サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、4050文字 チルトスタンド付
¥79,800➡ **??%OFF** **TOEI大特価**

注番B05-34
MD-9P1:シャープ、9型ホワイトページディスプレイ、4050文字
¥34,800➡ **20%OFF** ¥27,800

プリンター

注番B05-35
PC-PR101F(NEC、10"ドットインパクト漢字プリンター)
¥158,000➡ **60%OFF** ¥62,000

注番B05-36
NM-9700(NEC、10"ドットインパクト・カラー漢字プリンター)
¥163,000➡ **60%OFF** ¥83,000

注番B05-37
FMPR-203B2(富士通、カラー熱転写漢字プリンター、FM用)
¥80,000➡ **38%OFF** ¥49,800

注番B05-38
FMPR-353A(富士通、15"ドットインパクト漢字プリンター、FM用)
¥138,000➡ **35%OFF** ¥89,800

注番B05-39
AP-500PC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター、B4印字可、PC用)
¥74,800➡ **??%OFF** **TOEI大特価**

注番B05-40
AP-80EXPC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター、PC用)
¥69,800➡ **39%OFF** ¥43,000

注番B05-41
TR-24CL(スター精密、カラー熱転写漢字プリンター、PC/FM用)
+ロール紙ホルダー
+カラーリボン2個
+プリンターケーブル
¥80,800➡ **51%OFF** ¥39,800

注番B05-42
AR-2410(スター精密、10"ドットインパクト漢字プリンター、PC用)
+オートシートフィーダ
+細ゴシック
¥144,000➡ **56%OFF** ¥66,000

厳選周辺機器シリーズ

Ⓐ Little-B(緑電子、20MBハードディスク、増設可、69msec)+I/F+ケーブル… ¥128,500➡ **22%OFF** ¥100,000
Ⓑ R4HS(ウィンテック、40MBハードディスク、28msec、I/F付)………… ¥178,000➡ **22%OFF** ¥138,000
Ⓒ Word Bank Note(エプソン、ワープロ)………… ¥69,800➡ **??%OFF** **TOEI大特価**
Ⓓ PWP-50H-T(NEC、モデム内蔵型ワープロ)………… ¥148,000➡ **??%OFF** **TOEI大特価**
Ⓔ GS-98EXP(グロリア、PC-9801用I/O拡張ユニット、6スロット、I/F・ケーブル付)………… ¥69,000➡ **??%OFF** **TOEI大特価**
Ⓕ FD-55BR(増設FDD、PC-8801mkII用)………… ¥60,000➡ **67%OFF** ¥19,800
Ⓖ FD-1157D(増設FDD、PC-9801VM0/VX0用)+フロッピーケーブル………… ¥25,000
Ⓗ TK-85(NEC、トレーニングワンボードコンピュータ、CPU8085使用)+電源………… ¥38,000
Ⓘ MD2400A(オムロン、モデム、2400bps・1200bps・300bps全二重、RS-232Cケーブル付)………… ~~¥59,800~~
Ⓙ MD1200E(オムロン、モデム、1200bps・300bps全二重、RS-232Cケーブル付)………… ~~¥24,800~~
Ⓚ HS10R(オムロン、ハンディイメージスキャナ、64階調、PC用)………… ~~¥49,800~~
Ⓛ HP-11C(YHP、ポケットサイズ・コンピュータ)………… ¥12,000
Ⓜ HP-15C(YHP、ポケットサイズ・コンピュータ、最上位機)………… ¥21,000
Ⓝ PC-8001mkII-01(NEC、漢字ROM、PC-8001mkII/8801用)………… ¥32,000➡ **53%OFF** ¥15,000

TOEI Toei Electronics Co., Ltd. 東映無線株式会社

マイコン・計測器・オーディオ・ビデオ・CD・LD

通販センター TEL03-256-3334(代)

東映ショップ御案内
■マイコン・計測器・アンテナ
● ラジオセンター店/TEL03-253-0987(代)
● ラジオデパート店/TEL03-251-1014(代)
● テクノハウス東映/TEL03-253-9896(代)
■オーディオ・ビデオ・CD・LD
● 秋葉原駅前店/TEL03-253-5741(代)

大決算!ビッグ処分!!大決算!ビッグ処分!!大決算!ビッグ処分!!大決算

パソコン・ワープロ・ネットワーク

お問い合わせ・お申し込みは…

東京03-257-0281(代)

魅力の超低金利クレジット、1~60回までOK!

24回=10%、36回=14%、48回=18%、60回=23%

今こそビッグチャンス!!

とくとく決算



富士通 FM77 AV20EX 40EX

スーパー・クリエイティブ・パソコン

注番B05-7701 FM77AV40EX+FMTV-154
セット合計定価¥306,000➡特価~~¥218,000~~
55%OFF
クレジット例 ¥7,130×36回 ボなし

注番B05-7702 FM77AV20EX+FMTV-152+MF-2DD(10枚)
セット合計定価¥217,800➡特価~~¥148,000~~
クレジット例 ¥6,650×24回 ボなし

注番B05-7703 FM77AV40+FMTV-154
特価~~¥148,000~~
60%OFF
クレジット例 ¥6,420×24回 ボなし

FM7、77シリーズ オリジナルボード・ADAシリーズ

注番	品名	価格
B05-7706	RS-232Cカード………(ADA-7009-2)	特価¥14,800
B05-7707	漢字ROMカード NEW(ADA-7017)	特価¥14,800
B05-7708	ビデオデジタイズカード…(ADA-7021)	特価¥9,800
B05-7709	拡張マザーボード………(ADA-7008-2)	特価¥6,800
B05-7710	リアルタイム・ROMカード(ADA-7020)	特価¥12,800
B05-7711	拡張RAMカード(FM77EM64相当品)	特価¥5,900

シャープX1シリーズ



SHARP X1 twin

注番B05-X01 CZ-830C-BK+CZ-820DB
セット合計定価¥179,600➡特価¥124,000
クレジット例 ¥5,690×24回 ボなし

X1 turbo Z

注番B05-X02 CZ-880C+CZ-880D+MD-2HD(10枚)
セット合計定価¥327,800➡シスペック特価
46%OFF
クレジット例 ¥5,540×36回 ボなし

注番B05-X03 X1 turbo Z II
CZ-881C-BK+CZ-880D
セット合計定価¥289,600➡シスペック特価
クレジット例 ¥6,900×36回 ボなし

NEC PC-9801 NEWシリーズ

特価販売中!!

PC-9801UV11 定価¥265,000
A4ファイル大のコンパクトサイズに高度なビジネス機能を凝縮した最新鋭3.5インチ・16ビット。

PC-9801CV21 定価¥355,000
多彩な機能とカラーディスプレイを一体化。ひとりひとりのデスクの上でビジネスパワーを発揮する16ビット・ニューフェイス。

ラップトップ
PC-9801LV21 定価¥345,000
約6,000種のソフトと階調表示可能なバックライト付液晶ディスプレイにより本格ビジネスユースに応えるラップトップ98。



新製品

▲PC-9801CV21

NEC PC-8801FA/MA 新製品 PC-88VA2



注番B05-8801 PC-8801FA+14インチカラーモニター+MD-2D(10枚)
セット合計定価¥257,800➡特価¥170,000
クレジット例 ¥5,380×36回 ボなし

注番B05-8802 PC-8801MA+14インチカラーモニター+MD-2HD(10枚)
セット合計定価¥287,800➡特価¥190,000
クレジット例 ¥6,270×36回 ボなし

注番B05-8805 PC-88VA2+14インチカラーモニター+MD-2HD(10枚)
新製品
シスペック特価

※各セットで14インチカラーモニターを
PC-KD861に変更の場合……………¥40,000
PC-TV352(TV付)に変更の場合…………¥23,000
PC-TV453N(TV付マルチスキャン)に変更の場合¥43,000
PC-KD863Sに変更の場合…………………¥30,000
加算となります。

パソコンテレビ X1G M30

注番B05-X04 CZ-822C+CZ-820DB+MD-2D(10枚)
セット合計定価¥197,800➡シスペック特価
50%OFF
クレジット例 ¥4,490×24回 ボなし

X68000 ACE HD
新製品
注番B05-X05 CZ-611C+CZ-601D
セット合計定価¥519,600➡シスペック特価



X68000 注番B05-X06
CZ-600C……………¥369,000
15インチカラーディスプレイ…………¥128,000
CZ-6STIE(チルトスタンド)………¥5,800
セット合計定価¥502,800 特価¥355,000
クレジット例 ¥5,030×48回 ボ¥20,000×8回

下取交換のご相談は秋葉原2号店へ
☎03-257-0283

お申し込み・お問い合せは

札幌☎011-643-8345 大阪☎06-641-1967
仙台☎0222-71-8774 徳島☎0886-53-8663
金沢☎0762-22-3006 広島☎082-227-0157
名古屋☎052-263-1630 熊本☎096-322-0995

シスペック 株式会社
年中無休 営業時間AM10:00~PM7:00

東京・秋葉原
秋葉原本店257-6338 ラジカン1号店257-6345
秋葉原2号店257-6340 ラジカンコーヨー店255-6504

名古屋
名古屋1号店052-263-1629
名古屋2号店052-241-0921

製品が品切れの場合がございます、ご注文の際は在庫をご確認下さい。

お申し込み、お見積は、FAXにてもOK。(24時間受付)FAX東京03-255-9055

激安

さらに値引きいたします。

大処分市

今、秋葉原で
話題ふっとう!!
パソコン・ワープロ
なんでもそろう
秋葉原本店1F・2F



システムご相談コーナー(2階)▶

パソコンをより有効に使おう! システムについてはどんなことでもお気軽にご相談下さい。

話題の ラップトップ新シリーズ

EPSON
PC-286L
(PC-286L-STD-N)

3.5インチFDD2台標準装備
カラーCRT、インターフェース内蔵
ニッカド電池標準装備



注番 B05-R01

定価¥348,000➡シスペック特価

TOSHIBA
J-3100 SL



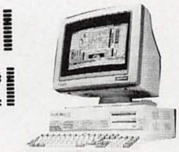
好評発売中

注番 B05-R02

002モデル/本体標準価格¥298,000
(FDD×2仕様、日本語MS-DOS標準装備)
011モデル/本体標準価格¥398,000
(HDD×1+FDD×1仕様、日本語MS-DOS標準装備)

シスペック特価

NEC
PC-9801 VX21/VM21
XL²/UX21/UV21



NEC基本セット

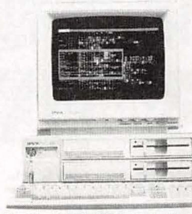
注番	セット内容	セット合計定価	特価	クレジット例
B05-9801	PC-9801VX21+14インチカラーモニタ+MD-2HD(10枚)	¥522,800	¥320,000	¥6,560×60回 ボなし
B05-9802	PC-9801VM21+14インチカラーモニタ+MD-2HD(10枚) 42%OFF 限定	¥479,800	¥278,000	¥6,840×48回 ボなし
B05-9803	PC-9801UV21+14インチカラーモニタ+MF-2HD(10枚) 45%OFF	¥407,800	¥238,000	¥5,860×48回 ボなし
B05-9804	PC-9801UX21+14インチカラーモニタ+MF-2HD(10枚)	¥437,800	¥319,000	¥6,540×60回 ボなし
B05-9805	PC-9801XL²+ 14インチカラーモニタープレゼント	¥988,000	¥839,800	¥17,200×60回 ボなし

※各セットで14インチカラーモニターを

PC-KD853に変更の場合	¥23,000
PC-KD854に変更の場合	¥3,000
PC-TV352に変更の場合	¥23,000
PC-TV453Nに変更の場合	¥33,000
CU-14AD(シャープ)に変更の場合	¥3,000

加算となります。

EPSON
PC-286
SERIES



エプソン基本セット

注番	セット内容	セット合計定価	特価	クレジット例
B05-2801	PC-286V/STD+PC-KD854+MD-2HD(10枚)	¥387,800	¥268,000	¥8,490×36回 ボなし
B05-2802	PC-286U/STD+PC-KD854+MF-2HD(10枚)	¥337,800	¥218,000	¥6,900×36回 ボなし

※HDDつきは¥100,000の加算となります。
※基本セットの14インチカラーモニターを純正モニターPC-286CDに変更の場合はお問い合せ下さい。

セットで購入の方の特典

STEP.1 PC-9801シリーズ、PC-286シリーズでさらにプリンターをご購入の場合には

基本セット

+NEC NM-9950II(24ドットカラー漢字プリンター 定価¥245,000)の場合	¥145,000
+スター AR-2410(定価¥114,000)の場合	¥59,800
+スター AR-2415(136桁24ドット漢字プリンター 定価¥144,000)の場合	¥68,000
+VP-1000(136桁24ドット漢字プリンター 定価¥154,000)の場合	¥109,000
+VP-500(24ドット80桁漢字プリンター 定価¥85,000)の場合	¥63,800
+AP-500(80桁24ドット熱転写カラープリンター 定価¥72,800)の場合	¥52,800
+PC-PR201V2(24ドット136桁カラー漢字プリンター 定価¥298,000)の場合	¥194,800
+PC-PR201F2(24ドット136桁漢字プリンター 定価¥158,000)の場合	¥105,000
+PC-PR101E(24ドット80桁漢字プリンター 定価¥99,800)の場合	¥64,800

加算となります。

★プリンター単品購入の場合は金額が変わりますので、ご確認のうえお申し込み下さい。

STEP.2 パソコン通信も始める人のためにさらにモデムをご購入の場合には

基本セット

+アイワ PV-A1200mkIIの場合 (定価¥26,800)	¥19,000
+アイワ PV-2400の場合 (定価¥49,800)	¥35,000
+オムロン MD-1200Eの場合 (定価¥24,800)	¥18,000
+オムロン MD-2400Aの場合 (定価¥59,800)	¥39,800

加算となります。

※モデムを単品にてご購入の場合は金額が変わりますので、電話にてご確認のうえ、お申し込み下さい。

STEP.3 一度使ったらやめられない!! さらにハードディスクをご購入の場合には

基本セット

+ロジテック LHD-32N(20MB HDD IF付 定価¥158,000)の場合	¥95,000
+アイシーエム MC-20(20MB HDD IF付 定価¥125,000)の場合	¥96,000
+アイテック ITH-520N(20MB HDD 定価¥99,800)の場合	¥78,000
+アイテック ITH-320S(40MB HDD 定価¥135,000)の場合	¥98,000
+エプソン HDD-20S(20MB HDD 定価¥198,000)の場合	¥110,000

加算となります。

★ハードディスク単品購入の場合は金額が変わりますので、ご確認のうえお申し込み下さい。

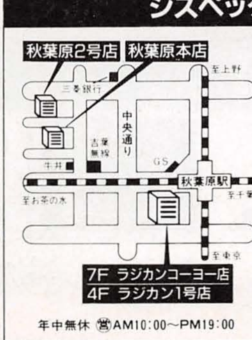
STEP.4 マウス ……………(定価¥9,500)¥3,480加算となります。

シスペック通販部 TONEシステムズ☎03-257-0281

〒101 東京都千代田区外神田1-8-11(本店3F)

銀行振込:振込の際、商品名・注番等、お電話にてご連絡下さい。
★振込先…富士銀行 神田支店 普通No.1336315 トーンシステムズ

シスペック各店ご案内



年中無休 営AM10:00〜PM19:00

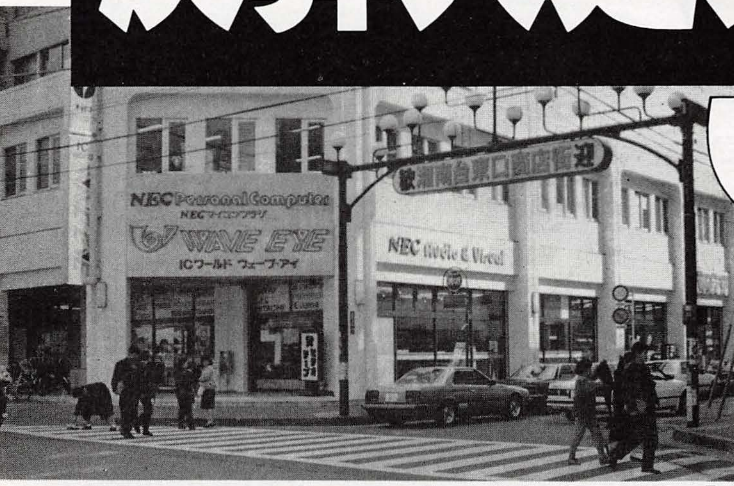


名古屋1号店☎052-263-1629
〒460 名古屋市中区大須3-30-86 第1アメ横ビル
●1号店 定休日=月曜日 営AM10:00〜PM19:00
●2号店 定休日=水曜日 営AM10:00〜PM19:00

★社員、長期アルバイト募集中! パソコンに興味のある方大歓迎。総務部、薄井まで、03-257-6341

大決算!ビッグ処分!!大決算!ビッグ処分!!大決算!ビッグ処分!!大決算

決算大処分セール



新歩人の情報ターミナル
WAVE EYE
ウェーブ・アイ



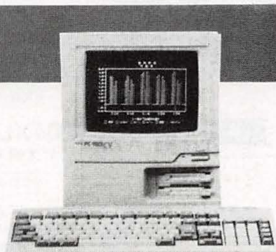
満足できる超特価&超低金利が魅力です。

JUST FOR PERSONAL BUSINESS

小さな98、大きく誕生

PC-9801CV21

多彩な機能とカラーCRT
ディスプレイを一体化。
ひとりひとりの
ディスクの上で
ビジネスパワーを発揮。



プラン501 CV21基本セット TELにて

PC-9801CV21(10インチカラーディスプレイ内蔵) 355,000円
3.5インチ2HD×10枚(ブランクディスケット) 24,000円
定価合計 379,000円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス24.500円×4回
5,000円×36回	ボーナス20.000円×6回
3,000円×48回	ボーナス20.500円×8回
5,400円×60回	ボーナス なし

プラン502 CV21ワープロセット TELにて

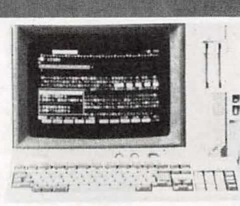
PC-9801CV21(10インチカラーディスプレイ内蔵) 355,000円
PC-PR101TL2(80桁、カラー熱転写プリンター) 83,800円
一太郎Ver.3(ワープロソフト) 58,000円
3.5インチ2HD×10枚(ブランクディスケット) 24,000円
定価合計 520,800円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×36回	ボーナス28.000円×6回
5,000円×48回	ボーナス24.000円×8回
4,000円×60回	ボーナス21.000円×10回
6,600円×72回	ボーナス なし

PC-9801UV11

A4ファイル大の
コンパクトサイズに
高度なビジネス機能を凝縮。
置き方も自由な
ニューフェイス。



PC-9801LV21

約6,000種のソフトと
階調表示可能な
バックライト付液晶
ディスプレイで本格ビジネス
ユースに対応するラップトップ。



プラン503 LV21基本セット TELにて

PC-9801LV21(V30採用、1MBFDD2基内蔵) 345,000円
3.5インチ2HD×10枚(ブランクディスケット) 24,000円
定価合計 369,000円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス23.000円×4回
4,000円×36回	ボーナス25.000円×6回
3,000円×48回	ボーナス20.000円×8回
5,300円×60回	ボーナス なし

プラン504 LV21ワープロセット TELにて

PC-9801LV21(V30採用、1MBFDD2基内蔵) 345,000円
PC-PR101TL2(80桁、カラー熱転写プリンター) 83,800円
一太郎Ver.3(ワープロソフト) 58,000円
3.5インチ2HD×10枚(ブランクディスケット) 24,000円
定価合計 510,800円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×36回	ボーナス26.000円×6回
5,000円×48回	ボーナス22.500円×8回
4,000円×60回	ボーナス20.000円×10回
6,400円×72回	ボーナス なし

プラン505 UV11純正基本セット TELにて

PC-9801UV11 265,000円
PC-KD854(0.39ミリ、アナログCRT) 89,800円
3.5インチ2HD×10枚(ブランクディスケット) 24,000円
定価合計 378,800円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×24回	ボーナス24.000円×4回
4,000円×36回	ボーナス21.500円×6回
3,000円×48回	ボーナス17.000円×8回
4,900円×60回	ボーナス なし

プラン506 UV11お買得ワープロセット

PC-9801UV11 265,000円
CMT-147S(0.39ミリ、アナログCRT) 74,800円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター) 69,800円
プリンターケーブル 4,500円
一太郎Ver.3(ワープロソフト) 58,000円
3.5インチ2HD×10枚(ブランクディスケット) 24,000円
定価合計 496,100円

特価329,000円

10,000円×24回	ボーナス30.000円×4回
7,000円×36回	ボーナス20.000円×6回
5,000円×48回	ボーナス18.000円×8回
6,700円×60回	ボーナス なし



お申し込みは料金無料のフリーダイヤルで!!

0120-009898

受付時間

AM9:30▶PM9:00　**電話一本即納!**

藤沢	0466(43)1775	静岡	0542(54)0696
札幌	011(771)4971	名古屋	052(581)4325
盛岡	0196(24)3172	大阪	06(362)5057
仙台	022(267)5371	広島	082(293)0811
新潟	0252(75)5076	福岡	092(481)0502
東京	03(226)9286	FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。

だから安心
ウェーブ・アイ10(テン)ポイントチェック

チェック1 全品2倍保証!
メーカー保証の2倍の保証がついています。(メーカー1年保証+ウェーブ・アイ1年保証)

チェック2 夏のボーナス一括払いOK!
商品は今すぐお手元に、お支払いはまとめて夏のボーナスで!!

チェック3 超低金利クレジット 3回~72回までのクレジットが
格安の金利でOK。また当社提示支払い例のほかにお客様独自の支払いプランが組めます。

チェック4 商品先取り、支払いは半年先から。
支払い開始は半年ぐらい先!でも商品はほしいというお客様でもOK!6ヵ月先からの支払いも可能。

チェック5 ボーナス2回払いOK!
月々の支払いは全くナシ!お支払いは夏と冬のボーナスでOK!

チェック6 代金引換OK!
現金一括にしたいというお客様、お支払いは現品到着時でOK!(但し離島の方はご利用できません。)

チェック7 全国無料配送
一部地域を除き送料無料にて商品をおとどけします。(但し5万円以上の商品に限ります。離島の方は有料となります。)

チェック8 配達日指定OK!
留守がちの方の為に、ご都合に合わせて、配達致します。もちろん日曜・祭日もOK。

チェック9 下取り、買取りもOK!
お手持ちのパソコンを下取りして、わずかな予算で新製品と買い換えることができます。

チェック10 ハガキ注文もOK!
いそがしくて電話をするひまが無いという方の為に、ハガキでのご注文もOK!

〒252
藤沢市湖南台一丁目一〇番地一号
ウェーブアイ
ベーシックマガジン係

1. 住所
2. 氏名
3. 年令
4. 電話番号
5. 保護者名 印(20才未満の方)
6. 商品名
7. 支払い方法
月々 円× 回
ボーナス 円× 回

PC-9801VX21



明日のビジネス機能を備えたエクセレント16ビット。

プラン507 VX21純正基本セット　TELにて

品名	価格
PC-9801VX21	433,000円
PC-KD854(0.39ミリ、アナログCRT)	89,800円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	546,800円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス25,500円×4回
6,000円×36回	ボーナス23,000円×6回
4,000円×48回	ボーナス22,000円×8回
6,400円×60回	ボーナス なし

プラン508 VX21実戦ビジネスセット

品名	価格
PC-9801VX21	433,000円
CMT-147S(0.39ミリ、アナログCRT)	74,800円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
ユーカラart(ワープロソフト、アート機能付)	40,000円
PS98-011-HMW(日本語MS-DOS)	18,000円
A4カット紙100枚	480円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
プリンターケーブル	4,500円
定価合計	664,580円

特価399,800円

月々	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス27,500円×6回
6,000円×48回	ボーナス22,500円×8回
4,800円×60回	ボーナス20,000円×10回
7,100円×72回	ボーナス なし

プラン509 VX21お買得ワープロセット

品名	価格
PC-9801VX21	433,000円
PC-KD854(0.39ミリ、高解像度CRT)	89,800円
AR-2415(136桁、漢字プリンター)	144,000円
プリンターケーブル	4,500円
新・一太郎(ワープロソフト)	58,000円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
15インチ連続用紙500枚	2,400円
定価合計	786,000円

特価465,000円

月々	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス28,000円×6回
7,000円×48回	ボーナス26,000円×8回
6,000円×60回	ボーナス21,000円×10回
8,300円×72回	ボーナス なし

プラン510 VX21お買得ビジネスセット

品名	価格
PC-9801VX21	433,000円
CMT-147H(0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
NM-9950II(136桁、カラー漢字プリンター)	245,000円
Lotus1-2-3R2-1J(表計算、グラフ作成データベース)	98,000円
一太郎ver.3(ワープロソフト)	58,000円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	942,800円

特価598,000円

月々	ボーナス
13,000円×36回	ボーナス35,500円×6回
10,000円×48回	ボーナス28,000円×8回
8,000円×60回	ボーナス25,000円×10回
10,700円×72回	ボーナス なし

プラン511 VX21本格ワープロセット　TELにて

品名	価格
PC-9801VX21	433,000円
CU-14AD(0.31ミリ、アナログCRT)	84,800円
PC-PR201TH(136桁、高速カラー熱転写プリンター)	145,000円
PC-PR201TL-04(カット紙の連続給紙)	25,000円
PC-PR201V-08(ハガキの連続給紙)	5,000円
一太郎Ver.3(ワープロソフト)	58,000円
Hu・PRINT名筆98(本格的毛筆印刷ソフト)	29,800円
A4カット紙100枚	480円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	805,080円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス39,500円×6回
9,000円×48回	ボーナス23,000円×8回
7,000円×60回	ボーナス22,000円×10回
9,400円×72回	ボーナス なし

プラン512 VX21本格ビジネスセット　TELにて

品名	価格
PC-9801VX21	433,000円
PC-KD854(0.39ミリ、高解像度CRT)	89,800円
VP-1000PC(136桁、漢字プリンター)	154,000円
VP-1000CSF(カット紙の連続給紙)	30,000円
VP-1000PTU(連続紙の給紙)	10,000円
Lotus 1-2-3 R2.1J(表計算、グラフ作成、データベース)	98,000円
新・一太郎(ワープロソフト)	58,000円
Hu-PRINT名筆98(本格的毛筆印刷ソフト)	29,800円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
PC-9872L(マウス)	10,000円
15インチ連続紙500枚	2,400円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	969,300円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
13,900円×36回	ボーナス40,000円×6回
10,000円×48回	ボーナス35,500円×8回
8,000円×60回	ボーナス31,500円×10回
11,600円×72回	ボーナス なし

プラン513 VX21実戦ワープロセット　TELにて

品名	価格
PC-9801VX21	433,000円
PC-KD854(0.39ミリ、高解像度CRT)	89,800円
PC-PR101TL2(80桁、高速カラー熱転写プリンター)	83,800円
新・一太郎(ワープロソフト)	58,000円
花子(図形プロセッサ)	58,000円
GT-3000V(イメージスキャナー、カラー入力可能)	178,000円
♯5220(接続ケーブル)	7,500円
PC-9872L(マウス)	10,000円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	972,880円

ウェーブ・アイ特価

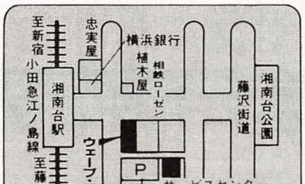
月々	ボーナス
14,000円×36回	ボーナス39,000円×6回
9,900円×48回	ボーナス36,000円×8回
7,900円×60回	ボーナス32,000円×10回
11,600円×72回	ボーナス なし

プラン514 VX21実用ビジネスセット　TELにて

品名	価格
PC-9801VX21	433,000円
PC-KD853(0.31ミリ、超高解像度CRT)	118,000円
PC-PR201V2(136桁、超高速カラー漢字プリンター、トラクターフィーダー付)	298,000円
Lotus1-2-3R2-1J(表計算、グラフ作成、データベース)	98,000円
一太郎Ver.3(ワープロソフト)	58,000円
PS98-011-HMW(日本語MS-DOS)	18,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
EX-120(横型パソコンラック、1200×700×680)	47,000円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
15インチ連続紙500枚	2,400円
定価合計	1,106,400円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
16,000円×36回	ボーナス46,000円×6回
12,000円×48回	ボーナス38,000円×8回
10,000円×60回	ボーナス32,000円×10回
13,400円×72回	ボーナス なし



湘南台店☎0466-43-1771

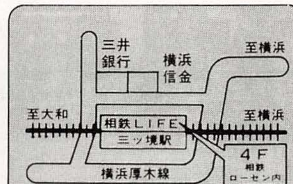
新歩人の情報ターミナル

未来をクリエイトする
WAVE EYE
ウェーブ・アイ

〒252神奈川県藤沢市湘南台1-10-1

振込銀行▶ 横浜銀行 湘南台支店 当座000467 (株)ウェーブ・アイ

第二・第三火曜日定休日



三ッ境店☎045-363-7044

PC-98XL² ダブル



32ビット80386搭載
40MBハードディスク内蔵
圧倒的パワーとPC-9800シリーズの豊かな資産が、大きく手をむすぶ。

プラン515　98XL²純正基本セット　TELにて

品名	価格
PC-98XL²	988,000円
N5924(0.26ミリ、超高解像度CRT、回転台付)	233,000円
PS98-011-HMW(日本語MS-DOS、逐次変換可能)	18,000円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	1,263,000円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
23,000円×36回	ボーナス38,000円×6回
18,000円×48回	ボーナス28,500円×8回
15,000円×60回	ボーナス24,000円×10回
16,600円×72回	ボーナス　なし

プラン516　98XL²本格ワープロセット　TELにて

品名	価格
PC-98XL²	988,000円
N5924(0.26ミリ、超高解像度CRT、回転台付)	233,000円
PC-PR201V2(136桁、高速カラー漢字プリンター、トラクターフィーダー)	298,000円
PC-PR201H-24(カットシートフィーダー)	65,000円
PS98-011-HMW(日本語MS-DOS、逐次変換)	18,000円
新・一太郎(ワープロソフト)	58,000円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	1,684,000円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
30,000円×36回	ボーナス54,500円×6回
25,000円×48回	ボーナス32,000円×8回
20,000円×60回	ボーナス31,800円×10回
22,100円×72回	ボーナス　なし

プラン517　98XL²本格ビジネスセット　TELにて

品名	価格
PC-98XL²	988,000円
N5924(0.26ミリ、超高解像度CRT、回転台付)	233,000円
NM-9950 II(136桁、高速カラー漢字プリンター)	245,000円
NM-9032-01(連続紙の給紙)	10,000円
NM-9032-02(カット紙の給紙)	38,000円
NM-9036-01(プリンターバッファ)	30,000円
SUPER UP SET(80386モード対応) ・デスクUP(統合ワープロソフト) ・チャートUP(表計算、グラフ作成) ・プランUP(企画書等の作成) ・UPクリッパー(カード型画像データベース)	220,000円
EX-120(横型パソコンデスク、1200×700×680)	47,000円
PC-98XL2-06(パソコン縦置き台)	10,000円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
PS98-011-HMW(日本語MS-DOS、逐次変換)	18,000円
A4カット紙100枚	480円
15インチ連続紙500枚	2,400円
定価合計	1,865,880円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
35,000円×36回	ボーナス53,000円×6回
28,000円×48回	ボーナス36,000円×8回
23,000円×60回	ボーナス32,000円×10回
24,800円×72回	ボーナス　なし

PC-9801VM21



確かな実績をさらに強化したパワフル16ビット。

プラン518　VM21純正基本セット　TELにて

品名	価格
PC-9801VM21	390,000円
PC-KD854(0.39ミリ、アナログCRT)	89,800円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	503,800円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
8,000円×24回	ボーナス23,200円×4回
5,000円×36回	ボーナス19,200円×6回
3,000円×48回	ボーナス20,200円×8回
5,300円×60回	ボーナス　なし

プラン519　VM21お買得ワープロセット

品名	価格
PC-9801VM21	390,000円
CMT-147S(0.39ミリ、アナログCRT)	74,800円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
一太郎Ver.3(ワープロソフト)	58,000円
プリンターケーブル	4,500円
A4カット紙100枚	480円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	621,580円

特価349,800円

月額	ボーナス
7,000円×36回	ボーナス24,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス21,500円×8回
4,000円×60回	ボーナス19,000円×10回
6,200円×72回	ボーナス　なし

プラン520　VM21お買得ビジネスセット

品名	価格
PC-9801VM21	390,000円
PC-KD854(0.39ミリ、アナログCRT)	89,800円
AR-2415(136桁、漢字プリンター)	144,000円
Lotus1-2-3R2-1J(表計算、グラフ作成、データベース)	98,000円
一太郎Ver.3(ワープロソフト)	58,000円
15インチ連続紙500枚	2,400円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
定価合計	816,200円

特価478,000円

月額	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス30,500円×6回
7,000円×48回	ボーナス28,000円×8回
6,000円×60回	ボーナス22,500円×10回
8,500円×72回	ボーナス　なし

PC-9801UX21

最先端のビジネスを高速化するコンパクト16ビット。

プラン521　UX21純正基本セット　TELにて

品名	価格
PC-9801UX21	348,000円
PC-KD854(0.39ミリ、高解像度CRT)	89,800円
3.5インチ2HD×10枚(ブランクディスケット)	24,000円
定価合計	461,800円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
9,000円×24回	ボーナス28,000円×4回
5,500円×36回	ボーナス24,000円×6回
3,200円×48回	ボーナス25,000円×8回
6,100円×60回	ボーナス　なし

プラン522　UX21お買得ワープロセット

品名	価格
PC-9801UX21	348,000円
PC-KD854(0.39ミリ、高解像度CRT)	89,800円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
ユーカラart(ワープロソフト、アート機能付)	40,000円
PS98-011-HV(日本語MS-DOS)	18,000円
MK MOUSE(マウス)	9,500円
A4カット紙100枚	480円
3.5インチ2HD×10枚(ブランクディスケット)	24,000円
定価合計	604,080円

特価398,000円

月額	ボーナス
9,000円×36回	ボーナス21,500円×6回
6,000円×48回	ボーナス22,500円×8回
4,800円×60回	ボーナス20,000円×10回
7,100円×72回	ボーナス　なし

プラン523　UX21本格ビジネスセット　TELにて

品名	価格
PC-9801UX21	348,000円
CU-14AD(0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
PC-PR101TL2(80桁、高速カラー熱転写プリンター)	83,800円
Lotus 1-2-3 R2.1J(表計算、グラフ作成、データベース)	98,000円
新・一太郎(ワープロソフト)	58,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
3.5インチ2HD×10枚(ブランクディスケット)	24,000円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
定価合計	737,380円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
10,500円×36回	ボーナス35,000円×6回
8,000円×48回	ボーナス28,000円×8回
6,000円×60回	ボーナス27,500円×10回
9,200円×72回	ボーナス　なし

プラン524　UX21本格ワープロセット　TELにて

品名	価格
PC-9801UX21	348,000円
PC-TV453N(0.35ミリ、高解像度CRT、回転台付)	138,000円
PC-PR201TH(136桁、高速カラー熱転写プリンター)	145,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
花子(図形プロセッサ)	58,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
PS98-011-HV(日本語MS-DOS)	18,000円
A4カット紙100枚	480円
3.5インチ2HD×10枚(ブランクディスケット)	24,000円
定価合計	799,480円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
11,500円×36回	ボーナス40,000円×6回
9,000円×48回	ボーナス30,500円×8回
7,000円×60回	ボーナス28,500円×10回
.0,300円×72回	ボーナス　なし

PC-286V

コストパフォーマンスを追求したパーソナルマシン。

プラン525　286Vお買得基本セット　TELにて

品名	価格
PC-286V-STD	298,000円
CMT-147H(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	406,800円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
9,000円×24回	ボーナス27,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス25,500円×6回
3,000円×48回	ボーナス25,000円×8回
6,000円×60回	ボーナス　なし

プラン526　286Vお買得ワープロセット　TELにて

品名	価格
PC-286V-STD	298,000円
CMT-147H(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
AR-2415(136桁、漢字プリンター)	144,000円
一太郎Ver.3(ワープロソフト)	58,000円
PC-286P03(日本語MS-DOS)	18,000円
PC-286MS(マウス)	9,800円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
15インチ連続紙500枚	2,400円
定価合計	639,000円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
9,000円×36回	ボーナス29,000円×6回
7,000円×48回	ボーナス22,500円×8回
5,000円×60回	ボーナス23,500円×10回
7,800円×72回	ボーナス　なし

PC-286U・L

3.5インチFDD、PC-98Uシリーズとのソフト互換機。

プラン527　286Uお買得ワープロセット　TELにて

品名	価格
PC-286U-STD	248,000円
CMT-147H(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
AP-500(80桁、カラー熱転写プリンター)	72,800円
PC-286P03(日本語MS-DOS)	18,000円
一太郎Ver.3(ワープロソフト)	58,000円
3.5インチ2HD×10枚(ディスケット)	24,000円
A4カット紙100枚	480円
定価合計	506,080円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス23,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス25,000円×8回
3,500円×60回	ボーナス25,000円×10回
6,700円×72回	ボーナス　なし

プラン528　286Lワープロセット　TELにて

品名	価格
PC-286L・STD-N(NTN型液晶(白)ディスプレイタイプ)	348,000円
PC-286MS(マウス)	9,800円
AP-500(80桁、カラー熱転写プリンター)	72,800円
PC-286P03(日本語MS-DOS)	18,000円
新・一太郎(ワープロソフト)	58,000円
3.5インチ2HD×10枚(ブランクディスケット)	24,000円
定価合計	530,600円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
9,000円×36回	ボーナス21,500円×6回
6,000円×48回	ボーナス22,500円×8回
4,800円×60回	ボーナス20,000円×10回
7,100円×72回	ボーナス　なし



お申し込みは料金無料のフリーダイヤルで!!

0120-009898

受付時間 AM9:30▶PM9:00　**電話一本即納!**

藤沢 0466(43)1775	静岡 0542(54)0696
札幌 011(771)4971	名古屋 052(581)4325
盛岡 0196(24)3172	大阪 06(362)5057
仙台 022(267)5371	広島 082(293)0811
新潟 0252(75)5076	福岡 092(481)0502
東京 03(226)9286	FAX 0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。

PC-8801FA

プラン529　88FA純正基本セット　TELにて

品目	価格
PC-8801FA	168,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ付、回転台付)	118,000円
5インチ2D×10枚(3M)	17,000円
定価合計	303,000円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
9,000円×18回	ボーナス21,500円×3回
6,000円×24回	ボーナス21,500円×4回
3,300円×36回	ボーナス20,000円×6回
5,100円×48回	ボーナス　なし

プラン530　88FAお買得ミュージックセット　31%引

品目	価格
PC-8801FA(本体特価160,000円)	168,000円
CU-14AD(0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
AFB-10(アンプ内蔵スピーカー)	25,000円
PS88-013-2W(インスタントミュージック)	14,000円
PC-8872(マウス)	9,800円
5インチ2D×10枚(3Mディスケット)	17,000円
定価合計	318,600円

特価219,800円

月々	ボーナス
9,000円×18回	ボーナス25,000円×3回
6,000円×24回	ボーナス24,200円×4回
3,000円×36回	ボーナス23,500円×6回
5,400円×48回	ボーナス　なし

プラン531　88FAお買得ワープロセット　40%引

品目	価格
PC-8801FA(本体特価160,000円)	168,000円
PC-KD854(0.39ミリ、アナログCRT)	89,800円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
ユーカラart(ワープロソフト、アート機能付)	30,000円
PC-8872(マウス)	9,800円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
5インチ2D×10枚(3Mディスケット)	17,000円
定価合計	419,680円

特価248,000円

月々	ボーナス
8,000円×24回	ボーナス20,000円×4回
4,800円×36回	ボーナス18,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス18,500円×8回
5,000円×60回	ボーナス　なし

プラン532　88FAオーディオビジュアルセット　TELにて

品目	価格
PC-8801FA	168,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ付、回転台付)	118,000円
PC-PR101TL2(80桁、カラー熱転写プリンター)	83,800円
PC-8801-17(ビデオアートボード)	49,800円
PS88-012-2W(ペイントツール)	15,000円
PS88-013-2W(インスタントミュージック)	14,000円
PC-8872(マウス)	9,800円
5インチ2D×10枚(3Mディスケット)	17,000円
A4カット紙100枚	480円
定価合計	475,880円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
7,000円×36回	ボーナス23,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス20,500円×8回
3,500円×60回	ボーナス21,000円×10回
6,100円×72回	ボーナス　なし

PC-8801MH　限定50台限り

プラン541　88MH超お買得基本セット　50%引

品目	価格
PC-8801MH	208,000円
PC-KD854(0.39ミリ、アナログCRT)	89,800円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	321,800円

ゲームソフト「ソーサリアン」サービス

特価159,800円

月々	ボーナス
6,000円×18回	ボーナス23,900円×3回
4,000円×24回	ボーナス22,300円×4回
5,400円×36回	ボーナス　なし

プラン542　88MH超お買得ワープロセット　49%引

品目	価格
PC-8801MH	208,000円
CMT-147S(0.39ミリ、アナログCRT)	74,800円
TR-24CL(80桁、24ドットカラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
ユーカラmini(ワープロソフト)	9,800円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	390,900円

ゲームソフト「ハイドライド3」サービス

特価199,800円

月々	ボーナス
9,000円×18回	ボーナス20,500円×3回
6,000円×24回	ボーナス21,500円×4回
3,000円×36回	ボーナス22,500円×6回
5,300円×48回	ボーナス　なし

PC-8801MA



12音源搭載による強力サウンド。1MタイプFDD内蔵。

プラン533　88MA純正基本セット　TELにて

品目	価格
PC-8801MA	198,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ付、回転台付)	118,000円
5インチ2HD×10枚(3M)	24,000円
定価合計	340,000円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×18回	ボーナス24,500円×3回
7,000円×24回	ボーナス22,500円×4回
4,000円×36回	ボーナス20,500円×6回
5,700円×48回	ボーナス　なし

プラン534　88MAお買得ワープロセット　38%引

品目	価格
PC-8801MA	198,000円
CMT-147S(0.39ミリ、高解像度CRT)	74,800円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
ユーカラmini(ワープロソフト)	9,800円
ED-3000(縦型4段パソコンラック)	22,800円
A4カット紙100枚	480円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	404,180円

特価249,800円

月々	ボーナス
8,000円×24回	ボーナス20,500円×4回
4,500円×36回	ボーナス20,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス18,800円×8回
5,100円×60回	ボーナス　なし

プラン535　88MA本格ワープロセット　35%引

品目	価格
PC-8801MA(本体特価188,000円)	198,000円
PC-KD854(0.39ミリ、アナログCRT)	89,800円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
Shogun2(ワープロ、データベース、表計算、通信、グラフィック)	34,800円
PC-8872(マウス)	9,800円
COMSTAR1212(モデム、ケーブル付)	43,800円
A4カット紙100枚	480円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	474,980円

特価309,800円

月々	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス25,000円×4回
6,000円×36回	ボーナス22,500円×6回
4,000円×48回	ボーナス21,500円×8回
6,300円×60回	ボーナス　なし

プラン536　88MAオーディオビジュアルセット　TELにて

品目	価格
PC-8801MA	198,000円
PC-TV352(高解像度CRT、TV内蔵)	115,000円
PC-PR101TL2(80桁、カラー熱転写プリンター)	83,800円
PC-8801-17(ビデオアートボード)	49,800円
PS88-012-2W(ペイントツール)	15,000円
PS88-013-2W(インスタントミュージック)	14,000円
PC-8872(マウス)	9,800円
5インチ2HD×10枚	24,000円
A4カット紙100枚	480円
定価合計	509,880円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
7,000円×36回	ボーナス25,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス22,000円×8回
4,000円×60回	ボーナス19,500円×10回
6,300円×72回	ボーナス　なし

プラン537　88MAワープロアートセット　TELにて

品目	価格
PC-8801MA	198,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ付、回転台付)	118,000円
PC-PR406H(80桁、高速熱転写カラープリンター)	94,800円
PC-8801-17(ビデオアートボード)	49,800円
P1(ワープロ、図形編集機能)	40,000円
イメージターボ88(ハンディスキャナ)	34,800円
SR-007(縦型4段ラック)	22,800円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
5インチ2HD×10枚	24,000円
PC-8872	9,800円
定価合計	597,800円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
9,800円×36回	ボーナス22,500円×6回
7,000円×48回	ボーナス21,000円×8回
5,500円×60回	ボーナス19,500円×10回
7,700円×72回	ボーナス　なし

PC-88VA2

プラン538　88VA2純正基本セット　TELにて

品目	価格
PC-88VA2	298,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ付、回転台付)	118,000円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	440,000円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
9,000円×24回	ボーナス31,800円×4回
6,000円×36回	ボーナス23,200円×6回
4,000円×48回	ボーナス22,000円×8回
6,300円×60回	ボーナス　なし

プラン539　88VA2オーディオビジュアルセット　TELにて

品目	価格
PC-88VA2	298,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ付、回転台付)	118,000円
PC-PR101TL2(80桁、カラー熱転写プリンター)	83,800円
PC-88-VA103-HMW(インスタントミュージック)	14,000円
PC-88VA-11K(ビデオボード)	39,800円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	577,600円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
9,000円×36回	ボーナス24,800円×6回
6,000円×48回	ボーナス25,200円×8回
4,000円×60回	ボーナス27,000円×10回
7,400円×72回	ボーナス　なし

プラン540　88VA2ワープロアートセット　34%引

品目	価格
PC-88VA2(本体特価283,000円)	298,000円
PC-TV352(0.39ミリ、TV内蔵CRT)	115,000円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
ユーカラVA(ワープロソフト、アート機能付)	36,000円
ユーカラチャート(表計算、グラフ作成ソフト)	28,000円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
プリンターケーブル	4,500円
定価合計	606,080円

特価398,000円

月々	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス27,500円×6回
5,500円×48回	ボーナス25,500円×8回
3,900円×60回	ボーナス25,000円×10回
7,100円×72回	ボーナス　なし

X68000



16ビットの理想を 追求した個人のワークステーション。 ハードディスク内蔵型の 新登場!

プラン545 X68000基本セット TELにて

品名	価格
CZ-600CE(本体+キーボード)	369,000円
CZ-600DE(15型カラーディスプレイテレビ)	129,800円
定価合計	498,800円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
7,000円×36回	ボーナス24,300円×6回
5,000円×48回	ボーナス21,400円×8回
4,000円×60回	ボーナス18,900円×10回
6,200円×72回	ボーナス なし

プラン546 X68000サウンドプロフェッショナルセット TELにて

品名	価格
CZ-600CE	369,000円
CZ-600DE	129,800円
MUSIC PRO68K(楽譜ワーフロ)	18,800円
SOUND PRO68K(FM音源サウントエディタ)	15,800円
ED-700(2段ラック)	27,000円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	584,400円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
8,200円×36回	ボーナス28,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス24,000円×8回
5,000円×60回	ボーナス20,000円×10回
7,300円×72回	ボーナス なし

プラン547 X68000グラフィックプロフェッショナルセット TELにて

品名	価格
CZ-600CE	369,000円
CZ-600DE	129,800円
CZ-6VT1(カラーイメージユニット)	69,800円
Z's STAFF PRO-68K(グラフィックツール)	58,000円
CZ-8PC2(80桁、熱転写カラープリンター)	69,800円
ED-700(2段ラック)	27,000円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
A4カット紙100枚	480円
定価合計	747,880円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
11,500円×36回	ボーナス33,000円×6回
9,000円×48回	ボーナス25,000円×8回
7,000円×60回	ボーナス24,000円×10回
9,600円×72回	ボーナス なし

FM77AV40EX



ワープロも、パソコン通信も アニメも。もちろんAVも。 ぜんぶに強い、 楽しめる高性能パソコン。

プラン552 AV40EX純正基本セット TELにて

品名	価格
FM-77AV40EX	168,000円
FMDPC231D(4050文字カラーCRT)	89,800円
3.5インチ2DD×10枚	22,000円
定価合計	279,800円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
8,000円×18回	ボーナス18,800円×3回
6,000円×24回	ボーナス15,500円×4回
3,000円×36回	ボーナス18,000円×6回
4,700円×48回	ボーナス なし

プラン553 AV40EXお買得セット TELにて

品名	価格
FM-77AV40EX	168,000円
FM-TV154(カラーCRTテレビ付)	138,000円
3.5インチ2DD×10枚(ブランクディスケット)	22,000円
定価合計	328,000円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
9,000円×18回	ボーナス20,000円×3回
6,000円×24回	ボーナス21,000円×4回
4,000円×36回	ボーナス16,000円×6回
5,300円×48回	ボーナス なし

プラン554 AV40EXお買得ワープロセット 33%引

品名	価格
FM-77AV40EX	168,000円
FMDPC-231D	89,800円
FM-PR203B2(80桁、カラー熱転写プリンター)	80,000円
玄徳 Word V2(ワープロ)	28,000円
玄徳 Calc(表計算簡易言語)	20,000円
3.5インチ2DD×10枚(ディスケット)	22,000円
ED-3000(縦型4段パソコンラック)	22,500円
定価合計	430,300円

特価285,000円

月々	ボーナス
9,000円×24回	ボーナス24,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス23,800円×6回
3,000円×48回	ボーナス24,000円×8回
5,800円×60回	ボーナス なし

プラン555 AV40EX純正アートセット 33%引

品名	価格
FM-77AV40EX	168,000円
FMDPC-231D	89,800円
FM-PR203B2(80桁、カラー熱転写漢字プリンター)	80,000円
FM77-414(ビデオカード)	29,800円
B273D080(FMグラフィックエディタ2)	20,000円
FMMO-101(マウス)	12,800円
3.5インチ2DD×10枚(ディスケット)	22,000円
SR-007(縦型4段ラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
定価合計	452,700円

特価299,800円

月々	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス22,000円×4回
6,000円×36回	ボーナス20,800円×6回
4,000円×48回	ボーナス20,000円×8回
6,100円×60回	ボーナス なし

プラン543 X68000ACE HD 純正基本セット TELにて

品名	価格
CZ-611C-GY	399,800円
CZ-601D-GY(0.39ミリ、15インチカラーディスプレイテレビ)	119,800円
定価合計	519,600円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
9,900円×36回	ボーナス24,000円×6回
7,000円×48回	ボーナス22,500円×8回
5,000円×60回	ボーナス23,500円×10回
7,800円×72回	ボーナス なし

プラン544 X68000ACE HD ビジネスセット TELにて

品名	価格
CZ-611C-GY	399,800円
CZ-601D-GY	119,800円
CZ-8PK7(80桁、ドット漢字プリンター)	122,000円
Business PRO-68K(表計算、データベース、グラフ作成)	68,000円
10インチ連続紙500枚	2,000円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	735,600円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
13,000円×36回	ボーナス35,500円×6回
10,000円×48回	ボーナス28,000円×8回
8,000円×60回	ボーナス25,000円×10回
10,700円×72回	ボーナス なし

X1 turbo Z II



NEW Z-BASICを 搭載して、生まれ変わった。 まさに最強の8ビットマシン。

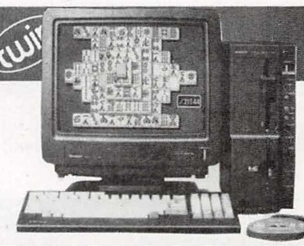
プラン548 ターボZ II 純正基本セット TELにて

品名	価格
CZ-881CB	179,800円
CZ-880DBK(カラーCRT、TV内蔵)	109,800円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	313,600円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×18回	ボーナス21,500円×3回
7,000円×24回	ボーナス20,500円×4回
4,000円×36回	ボーナス19,000円×6回
5,600円×48回	ボーナス なし

パソコンテレビ X1 twin



HEシステムを 内蔵し、 Xシリーズ新境地 を開く入門機です。

プラン549 X1ツイン純正基本セット TELにて

品名	価格
CZ-830CB	99,800円
CZ-830DB(カラーCRT、TV付き)	98,000円
5インチ2D×10枚(3Mディスケット)	17,000円
定価合計	214,800円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×12回	ボーナス27,500円×2回
6,000円×18回	ボーナス24,000円×3回
4,000円×24回	ボーナス22,000円×4回
5,400円×36回	ボーナス なし

FM77AV20EX



いっそう強化された 基本性能に、高度なAV 機能を標準装備して トータルにパワーアップ。

プラン550 AV20EX純正基本セット TELにて

品名	価格
FM-77AV20EX	128,000円
FM-TV152(カラーCRT TV付)	89,800円
3.5インチ2DD×10枚	22,000円
定価合計	239,800円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
9,000円×12回	ボーナス19,800円×2回
6,000円×18回	ボーナス14,500円×3回
4,000円×24回	ボーナス15,000円×4回
4,500円×36回	ボーナス なし

プラン551 AV20EXワープロアートセット 41%引

品名	価格
FM-77AV20EX	128,000円
FM-TV152(カラーCRT、TV内蔵)	89,800円
TR-24CLF(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
FM77-414(ビデオカード)	29,800円
いろどりAV(ワープロ、グラフィック機能付)	25,000円
3.5インチ2DD×10枚(ディスケット)	22,000円
ED-3000(縦型4段パソコンラック)	22,800円
定価合計	391,700円

特価228,000円

月々	ボーナス
10,000円×18回	ボーナス22,000円×3回
7,000円×24回	ボーナス20,500円×4回
4,000円×36回	ボーナス19,000円×6回
5,600円×48回	ボーナス なし

お申し込みは料金無料のフリーダイヤルで!!

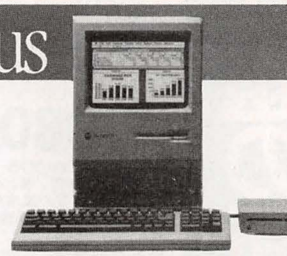
0120-009898

受付時間 AM9:30▶PM9:00 **電話一本即納!**

藤沢	0466(43)1775	静岡	0542(54)0696
札幌	011(771)4971	名古屋	052(581)4325
盛岡	0196(24)3172	大阪	06 (362) 5057
仙台	022(267)5371	広島	082(293)0811
新潟	0252(75)5076	福岡	092(481)0502
東京	03 (226) 9286	FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。

Macintosh™ Plus



人の思考をさまたげない
使いやすさと、お求め
やすい価格。
マッキントッシュの
ベーシックモデル。

プラン556 マッキントッシュプラス基本セット TELにて

マッキントッシュPlus 2MB kanji	428,000円
アップル3.5ドライブ(800KB外部ディスク)	76,000円
定価合計	504,000円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス28,700円×6回
5,000円×48回	ボーナス29,500円×8回
4,000円×60回	ボーナス25,600円×10回

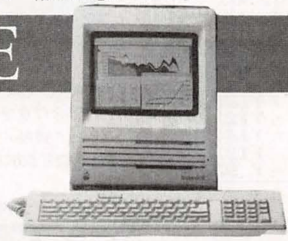
プラン557 マッキントッシュプラスバンドルセット TELにて

マッキントッシュPlus 2MB kanji	428,000円
イメージライタII(プリンター)	113,000円
システムペリフェラル8ケーブル	6,000円
アップル3.5ドライブ(800KB外部ディスク)	76,000円
定価合計	623,000円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×48回	ボーナス25,600円×8回
6,000円×60回	ボーナス25,300円×10回
5,000円×72回	ボーナス23,600円×12回
8,900円×72回	ボーナス なし

Macintosh™ SE



ビジネスニーズに応える、
パワー・スピード・発展性。
新たに設計した
ニューモデル。

プラン558 マッキントッシュSE(FDモデル)セット TELにて

マッキントッシュSE 2MB kanji(FD)	648,000円
イメージライターII(J)(プリンター)	113,000円
システムペリフェラル8ピンケーブル	6,000円
アップルカナキーボード	30,000円
定価合計	797,000円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×48回	ボーナス34,100円×8回
8,000円×60回	ボーナス30,400円×10回
11,400円×72回	ボーナス なし

プラン559 マッキントッシュSE(HDモデル)セット TELにて

マッキントッシュSE 2MB kanji(HD)	798,000円
イメージライターII(J)(プリンター)	113,000円
システムペリフェラル8ピンケーブル	6,000円
マイクロソフトエクセル(J)	98,000円
アップルカナキーボード	30,000円
定価合計	1,045,000円

ウェーブ・アイ特価

13,000円×48回	ボーナス45,300円×8回
11,000円×60回	ボーナス36,800円×10回
17,100円×60回	ボーナス なし
14,900円×72回	ボーナス なし

HIT BIT MSX2 HB-F1XD



大容量の
3.5インチFDD内蔵。
JIS配列キーボード。
スピコン搭載

プラン560 F1XD基本セット TELにて

HB-F1XD	54,800円
TH-14G1(2000文字、TV内蔵)	66,000円
CRTケーブル	3,000円
JS-303T(連射ジョイパッド)	2,000円
定価合計	125,800円

ウェーブ・アイ特価

8,900円×12回	ボーナス なし
6,100円×18回	ボーナス なし
4,700円×24回	ボーナス なし
3,300円×36回	ボーナス なし

Panasonic A1F



ジョイパッド、FDD、漢字
ROM、CGソフト…。
トータルにパワーアップ。

プラン561 A1F基本セット TELにて

FS-A1F(フロッピー搭載)	54,800円
TH-14G1(TV付きカラーCRT)	66,000円
FS-JS222(連射式ジョイパッド)	2,500円
FS-VC3011(RGBケーブル)	3,000円
定価合計	126,300円

ウェーブ・アイ特価

8,900円×12回	ボーナス なし
6,100円×18回	ボーナス なし
4,700円×24回	ボーナス なし
3,300円×36回	ボーナス なし

中古品コーナー(在庫の無い商品に関しては御予約受承ります。)

PC-9801VM2	特価168,000円	MZ-2521	特価 65,000円	PC-9801F2	特価98,000円
PC-8801mkII/30	特価 49,800円	CZ-880CB(XIターボZ)	特価119,800円	PC-PR201H	特価98,000円
PC-8801mk IIMR	特価 89,000円	CZ-850CR(XIターボ/10)	特価 29,800円	SP-800F(FM用グラフィックプリンター)	特価10,000円
PC-8801FH/30	特価 82,000円	CZ-820C(XIG/10)	特価 35,000円		
PC-8801mkIISR/30	特価 78,000円	PC-98LTmodel 1	特価 99,800円	GP-550F(FM用漢字プリンター)	特価15,800円
FM-77L2	特価 53,000円	FM-77AV20/2	特価 68,000円	2,000文字カラーCRT	20,000円より

※即金買取り!高価買取りもOK!
PC-98シリーズ高く買います!!
※中古品の在庫価格の変動がありますので、ご了承下さい。
※下取り、買取りもいたします。お電話でお問合せ下さい。

商品今すぐ!! 夏のボーナス一括払いOK。

新歩人の情報ターミナル

WAVE EYE

話題の新製品が全国どこでも電話で買える!! ☎03(797)1221

COMPUTER BANK

安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

PC-8801MA PC-8801FA

暮らしを広げる多彩な機能。
触れるだけで、新しい発見、そして感動が生まれる。

☆ご注文NO. **A-105**
"ステレオ12音源、憧れのサウンド機能と、連文節変換等の高度な日本語機能をプラスした先鋭マシンPC-8801MA"

NEC PC-8801MA	¥198,000
現金特別価格	~~¥198,000~~

大特価にて提供中

①**¥5,000**×24回〔ボーナス〕¥14,000×4回
②**¥7,000**×18回〔ボーナス〕¥16,000×3回
③**¥7,400**×24回〔ボーナス〕無し

☆ご注文NO. **A-106**
"PC-8801MAディスプレイ特別セット"

NEC PC-8801MA	¥198,000
NEC PC-KD863S(スピーカ付カラーディスプレイ)	¥118,000
合計標準価格	¥316,000
現金特別価格	~~¥316,000~~

大特価にて提供中

①**¥ 5,000**×36回〔ボーナス〕¥19,000×6回
②**¥ 8,000**×24回〔ボーナス〕¥22,000×4回
③**¥11,700**×24回〔ボーナス〕無し

☆ご注文NO. **A-107**
"鮮明なサウンドを実現するステレオ12音源と、リアルな音を録音、再生できるデジタルサンプリング機能を搭載した高感度マシンPC-8801FA"

NEC PC-8801FA	¥168,000
現金特別価格	~~¥168,000~~

大特価にて提供中

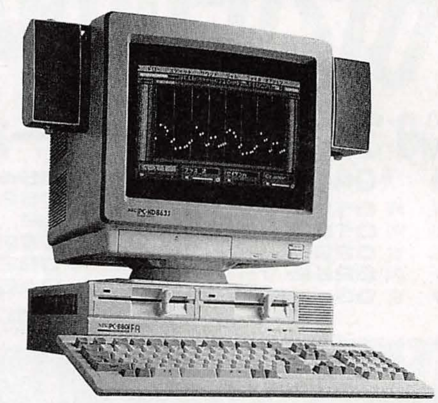
①**¥4,000**×24回〔ボーナス〕¥14,000×4回
②**¥6,000**×18回〔ボーナス〕¥14,000×3回
③**¥6,200**×24回〔ボーナス〕無し

☆ご注文NO. **A-108**
"PC-8801FAディスプレイ特別セット"

NEC PC-8801FA	¥168,000
NEC PC-KD863S(スピーカ付カラーディスプレイ)	¥118,000
合計標準価格	¥286,000
現金特別価格	~~¥286,000~~

大特価にて提供中

①**¥ 5,000**×36回〔ボーナス〕¥15,000×6回
②**¥ 8,000**×24回〔ボーナス〕¥16,000×4回
③**¥10,000**×24回〔ボーナス〕無し



・高性能CPUμPD70008AC-8(8/4MHZ)を搭載の高速処理。
・ステレオ12音源とリアルな音を録音、再生できるデジタルサンプリング機能メインメモリに192Kバイト(64Kバイト)を実装。
・日本語変換機能を強化。

どこよりもお得な高額下取りセール実施中!

PC-8801FAをご購入の場合 下取機種	下取差額	PC-8801MAをご購入の場合 下取機種	下取差額
FM-77L2	+¥104,000	FM-77L2	+¥130,000
X-1turbo model 30	+¥ 97,000	X-1turbo model 30	+¥123,000
PC-8801+漢字ROM	+¥121,000	PC-8801+漢字ROM	+¥147,000
PC-8801MKⅡ model 30	+¥ 97,000	PC-8801MKⅡ model 30	+¥123,000
PC-8801MKⅡ SR model 30	+¥ 67,000	PC-8801MKⅡ SR model 30	+¥ 93,000

"ついにベールが剝された!"

68000CPU搭載。ひとつひとつのスペックに新鮮な驚きがある。未体験の機能美が創造力を刺激する。



X68000

☆ご注文NO. **A-87**
"未来派16ビット機X68000フィーバーがやって来る!"

SHARP CZ-600C(マウス・トラックボール)	¥369,000
SHARP CZ-600D	¥129,800
合計標準価格	~~¥498,800~~

大特価にて提供中

①**¥4,500**×48回〔ボーナス〕¥28,000×8回
②**¥7,000**×36回〔ボーナス〕¥28,000×6回
③**¥9,100**×48回〔ボーナス〕無し

当社は、X68000の販売認定店です。

今買うと、Xフロッピーホルダーと純正5インチ2HDブランクディスケット10枚プレゼント!

☆ご注文NO. **S-48**
"表計算・グラフ作成・データベース機能を一体化し、豊富な表現力と関数群を備え、高速処理、マウス対応で初心者の方からプロフェッショナルの方まで、幅広くご使用になれます。"

サムシンググッド
超高性能 統合型スプレッドシート
Kamikaze(神風)

(X68000用統合型スプレッドシート) ~~¥68,000~~
①**¥3,500**×18回 ②**¥5,100**×12回

機能美あふれるハイコンパクト設計。32ビットへの移行がスムーズに行える将来性を見越した68000CPUを採用。メインメモリは、大容量1Mバイトを標準装備(最大12Mバイト)し、クロックも10MHzとハイスピードです。又アート心を躍らせるグラフィックスは、65,536色を最大512×512モードで同時発色の上、新開発スプライトIC採用で緻密でスムーズな動きの本格C.Gが楽しめます。ステレオタイプの8オクターブ8重和音FM音源を採用し、L・R2チャンネルのオーディオ出力を使えば、ダイナミックなシンセサイザーサウンドの世界が拡がります。もちろんJIS第1・第2水準漢字は標準実装。日本語処理機能も強力です。

"マルチアーティストマシン"

X1 turbo ZⅡ

☆ご注文NO. **A-114**
"話題のNEW Z-BASIC搭載の強力マシンX-1turbo ZⅡ"

SHARP CZ-881CBK	¥179,800
SHARP CZ-880DB(カラーディスプレイTV)	¥109,000
合計標準価格	~~¥289,600~~

大特価にて提供中

①**¥ 4,500**×36回〔ボーナス〕¥18,000×6回
②**¥ 7,000**×24回〔ボーナス〕¥22,000×4回
③**¥10,600**×24回〔ボーナス〕無し

・NEW Z-BASIC(CZ-8FB03)の搭載で4096色マルチモード、64色2画面合成、8重和音FM音源、ビデオデジタイズ機能などをフルサポートされています。
・内部は、さらにバンクRAMを64Kバイトを追加し、512KBバンクメモリを標準でサポートされました。
・複雑な入力も簡単に操作できるマウスを標準装備。
・大容量、1Mバイトディスクドライブ2基内蔵。



◎X-1turbo ZⅡ 発売記念特別プレゼント
今買うとdBソフトスーパー春望ビジネス(ワープロソフト)¥29,800とXフロッピーホルダーと純正5インチ2HDブランクディスケット10枚の3点をプレゼント!

X1 twin "HEシステム(PCEngine)搭載で楽しさ2倍



☆ご注文NO. **A-115**
"twincomコンピュータX-1twin"

SHARP CZ-830CBK	¥ 99,800
SHARP CZ-820DB(カラーディスプレイTV)	¥ 79,800
合計標準価格	~~¥179,600~~

大特価にて提供中

①**¥3,500**×24回〔ボーナス〕¥13,000×4回
②**¥5,000**×18回〔ボーナス〕¥14,000×3回
③**¥7,300**×18回〔ボーナス〕無し

今買うとXフロッピーホルダーと純正5インチ2Dブランクディスケット10枚プレゼント!

☆ご注文NO. **S-52**
"データベース・計算機能付ワープロソフト"
dB-SOFT
SUPER春望ビジネス

(X-1turboⅢ・Z・ZⅡ用ワープロソフト) ~~¥29,800~~
現金特別価格 ¥ 9,800

どこよりもお得な高額下取りセール実施中!

X-1turboZⅡセットをご購入の場合 下取機種	下取差額	X-1twinセットをご購入の場合 下取機種	下取差額
X-1F model 20	+¥209,000	X-1F model 20	+¥99,600
X-1turbo model 30	+¥194,000	X-1turbo model 30	+¥84,600
FM-77L2	+¥201,000	FM-77L2	+¥91,600
PC-8801MKⅡSR model 30	+¥164,000	PC-8801MKⅡ model 30	+¥54,600

※その他の商品も取り扱っておりますのでお気軽にお電話下さい。

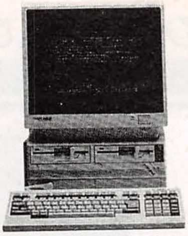
次のページも中古コーナーです。

超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

☎03(797)1221



NEC
PC-8801
¥228,000➡ ***¥19,000***
PC-8801+漢字ROM
¥266,000➡ ***¥22,000***



NEC
PC-8801MKⅡ/10
¥168,000➡ ***¥28,000***
PC-8801MKⅡ/20
¥225,000➡ ***¥45,000***
PC-8801MKⅡ/30
¥275,000➡ ***¥55,000***



NEC
PC-9801VX21(予約受付)
¥433,000➡ ***¥239,000***



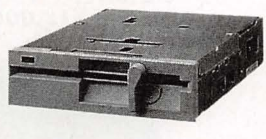
NEC
PC-9801U2
¥298,000➡ ***¥88,000***



NEC
PC-9801F2
¥398,000➡ ***¥108,000***



和知電子
MKマウス 新品
(PC-9801シリーズ用バスマウス、PC-9872Kコンパチ品)
¥9,800➡ ***¥4,800***
MKマウスⅡ(ブラックマウス)
(PC-8801シリーズ用マウス、88/MSX/FMAV用マウス)
¥7,800➡ ***¥5,200*** 新品



TEAC
FD-55BV 新品
(PC-8801MKⅡ・MKⅡSR用 増設ディスクドライブ)
¥60,000➡ ***¥22,800***
(FR用ケーブル付)
¥65,000➡ ***¥26,000***



和知電子
128KB RAMボード 新品
(PC-9801U2・UV2・VF2用)
¥11,000➡ ***¥6,800***
256KB RAMボード 新品
¥19,800➡ ***¥9,800***
512KB RAMボード 新品
¥29,800➡ ***¥14,800***

NEC

本体

品名	定価	価格
PC-8001(附属品無し)	¥168,000	¥6,000
PC-8001	¥168,000	¥10,000
PC-8801	¥228,000	¥19,000
PC-8801+漢字ROM	¥266,000	¥22,000
PC-8801MKⅡ/10	¥168,000	¥28,000
PC-8801MKⅡ/20	¥225,000	¥45,000
PC-8801MKⅡ/30	¥275,000	¥55,000
PC-8801MKⅡSR/30	¥258,000	¥95,000
PC-8801MKⅡFR/30	¥168,000	¥88,000
PC-8801FH/30	¥168,000	¥98,000
PC-9801	¥298,000	¥38,000
PC-9801F2	¥398,000	¥108,000
PC-9801F3(10Mハードディスク内蔵)	¥758,000	¥188,000
PC-9801M3(20Mハードディスク内蔵)	¥828,000	¥248,000
PC-9801U2	¥298,000	¥88,000
PC-9801VM2	¥415,000	¥198,000
PC-9801UV2	¥318,000	¥178,000
PC-9801VX21(予約受付)	¥433,000	¥239,000
PC-98LT/1(ラップトップコンピュータ)	¥238,000	¥108,000
PC-98LT/2	¥288,000	¥128,000
PC-98XA/2	¥695,000	¥158,000
PC-100/10	¥398,000	¥42,000
PC-100/20	¥448,000	¥48,000
PC-100/30	¥558,000	¥58,000

ディスプレイ

品名	定価	価格
PC-8048(12インチ800字カラー)	¥59,800	¥15,000
PC-8050(12インチ2000字グリーン)	¥29,800	¥12,000
PC-8841(12インチモノクロ4050字)	¥44,000	¥18,000
PC-KD551(14インチ4050字カラー)	¥99,800	¥48,000
PC-KD854(14インチ4050字アナログ)	¥89,800	¥52,000
PC-KD651(PC100専用カラーディスプレイ)	¥198,000	¥42,000

フロッピーディスク

品名	定価	価格
TEAC/FD55BV(8801MK2増設用FDD、色・グレー) 新品	¥60,000	¥22,800
SNE/SNE2(PC-9801シリーズ用、5"2HD×2 フロッピーディスク、NEC純正ドライブ使用、PC-9831-MWコンパチ品) 新品	¥118,000	¥62,800
PC-8032(8031拡張用)	¥178,000	¥12,000
PC-8031-2W(5インチ2D2ドライブ)	¥288,000	¥35,000
PC-80S31(両面倍密2ドライブ)	¥168,000	¥42,000
PC-80S32(拡張用両面倍密2ドライブ) 新品同様	¥155,000	¥35,000
PC-9831-UW(3.5インチ2DD2ドライブ)	¥120,000	¥52,000
PC-9831-4W(5インチ2DD2ドライブ)	¥198,000	¥52,000
PC-8881(8インチ2D2ドライブ)	¥442,000	¥78,000
PC-9881(8インチ2D2ドライブ)	¥320,000	¥58,000
PC-9881K(8インチ2ドライブ)	¥320,000	¥85,000
PC-98H32(拡張用5MBハードディスク)	¥398,000	¥48,000
PC-98H81(10MHD+8インチ1ドライブ)	¥530,000	¥128,000

プリンタ

品名	定価	価格
PC-8024(10インチドットプリンタ)	¥128,000	¥28,000
PC-8027(80桁縦型ドットプリンタ)	¥89,800	¥25,000
PC-8822(10インチ18ドット漢字プリンタ)	¥234,000	¥38,000
PC-8825(熱転写漢字プリンタ)	¥176,000	¥32,000
PC-PR101L(10インチ漢字プリンタ)	¥175,000	¥52,000
PC-PR104(80桁24ドット漢字プリンタ)	¥148,000	¥42,000
PC-PR402(40桁サーマルプリンタ)	¥23,800	¥12,000
PC-PR403(日本語サーマルプリンタ)	¥99,800	¥22,000
NK-3618-22(10インチ18ドット漢字プリンタ)	¥234,000	¥38,000
NM-9100(80桁漢字プリンタ)	¥220,000	¥22,000
NM-9300S(10インチ漢字プリンタ)	¥253,000	¥52,000

★電話1本で高額買取り、即現金お支払い!★

●コンピュータバンクではあなたの不要になったパソコンを電話1本で査定し買取ります。
●どんな問い合わせにも親切に対応いたします。

▼本社注文デスク
☎03(797)1221

コンピュータバンク

株式会社パシフィックコンピュータバンク
〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル
営業時間/AM9:30~PM9:30 年中無休

全商品保証付 6ヶ月の保証期間だから安心です。
全国無料配送 全国どこでも配達料はいただきません。
高額下取り 少ない予算で買いかえもラクラク。
代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK。
クレジットでOK カレッジクレジットも取扱います。
日曜配達可 留守の多い方でも安心です。
高額買取り 電話1本で即、現金お支払い。
ボーナス一括払い 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。

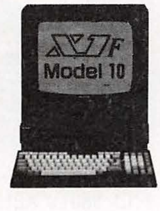
超優良中古パソコンが電話一本で買える!! ☎03(797)1221

COMPUTER BANK

安心と信頼のシステムで新時代を切り開く



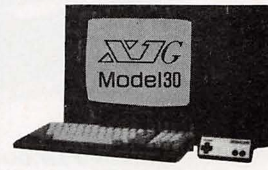
SHARP
CZ-801C(X-1C)
¥119,800➡ ***¥10,000***



SHARP
CZ-811C(X-1F/10)
¥89,800➡ ***¥12,000***



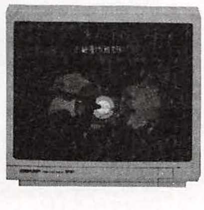
SHARP
CZ-820CB(X-1Gモデル10)
¥69,800➡ ***¥16,800*** 新品同様
X-1Gモデル10RF
コンバータセット(本体+AN-58C)
¥72,780➡ ***¥19,600***
X-1Gモデル10
ディスプレイセット(本体+CU-14GB)
¥119,600➡ ***¥46,600***



SHARP
CZ-822CB(X-1Gモデル30)
¥118,000➡ ***¥69,800***
X-1Gモデル30
ディスプレイセット(本体+CU-14GB)
¥167,800➡ ***¥89,600***
X-1Gモデル30
TVディスプレイセット(本体+TV専用ディスプレイ)
¥197,800➡ ***¥99,600***



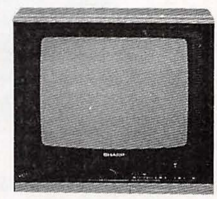
SHARP
CZ-880CB(X-1 Turbo Z本体) 新品同様
¥218,000➡ ***¥102,000***
CZ-880DB 新品同様
¥109,800➡ ***¥86,000***
セット価格
¥327,800➡ ***¥188,000***



SHARP
CU-14G(E・B) 新品
(色、グレー・ブラック)
(14インチ2000字デジタルカラー)
¥49,800➡ ***¥29,800***



SHARP
CU-14A4 新品
(14インチ4050字アナログ・デジタルRGB、PC用アナログRGBケーブル付)
¥89,800➡ ***¥49,800***



SHARP
CZ-820DE・B 新品
(14インチ2000字RGBTV)
¥79,800➡ ***¥42,800***

品名	定価	価格
NM-9400RO(136桁24ドット漢字プリンタ)	¥310,000	¥48,000
NM9950(15インチ24ドットカラー漢字プリンタ) 新品	¥245,000	¥149,800
PC-PR601(日本語ページプリンタ)	¥585,000	¥248,000
PC-VC101(カラービデオコピー) 新品同様	¥198,000	¥78,000
データレコーダ		
PC-2081 新品同様	¥16,800	¥7,500
PC-6082	¥19,800	¥7,500
PC-DR311	¥12,800	¥5,500
その他		
和知電子/MK MOUSE(9801シリーズ用バスマウス) 新品	¥9,800	¥4,800
和知電子/MK MOUSE II(88/MSF/FMAV用マウス) 新品	¥7,800	¥5,200
SNE/INTER-8(PC-9801シリーズ用1MB I/Fボード PC-9801-15コンパチ品) 新品	¥24,800	¥15,000
128K RAMボード(和知電子/PC9801U2用 PC-9801-21Nコンパチ品) 新品	¥11,000	¥6,800
256K RAMボード(和知電子/PC-9801シリーズ用 10MB対応) 新品	¥19,800	¥9,800
512K RAMボード(和知電子/PC-9801シリーズ用 10MB対応) 新品	¥29,800	¥14,800
PC-6053(ボイスシンセサイザ) 新品同様	¥14,000	¥5,800
PC-60M75(ディスプレ置台)	¥5,500	¥3,000
PC-8001MK2-01(漢字ロムボード) 新品	¥32,000	¥18,000
PC-8033(I/Oボード)	¥17,000	¥5,000
PC-9801-02(98用128KBRAMボード)	¥40,000	¥6,000
PC-9801-02+9805(256KB RAMボード)	¥60,000	¥10,000
PC-9801-21(128KB RAMボード)	¥30,000	¥6,000
PC-9801-31(128KB RAMボード)	¥47,000	¥12,000
PC-9807(N-BASIC ROM)	¥8,000	¥3,000
PC-98LT-01(LT用256RAM)	¥25,000	¥12,000
SHARP 本体・ディスプレイ		
MZ-2200	¥128,000	¥15,000
MZ-2521(MZ-2500Model30)	¥198,000	¥58,000
CZ-801C(X-1C)	¥119,800	¥10,000
CZ-803C(X-1CS)	¥119,800	¥10,000
CZ-804C(X-1Ck)	¥139,000	¥12,000
CZ-811C(X-1F/10)	¥89,800	¥12,000
CZ-812C(X-1Fモデル20)	¥139,800	¥42,000
CZ-820C(X-1Gモデル10)	¥69,800	¥12,000
CZ-820D(2000字RGBTV)	¥79,800	¥35,000
CZ-855D(15インチRGBTV)	¥119,800	¥62,000
MZ-1D22(4050字RGB)	¥108,000	¥45,000
プリンタ・その他		
CZ-81P(80桁カラーフロッタープリンタ)	¥34,800	¥10,000
CZ-8PK2(10インチ9ドット漢字プリンタ)	¥134,800	¥19,800
MZ-1P06(80桁漢字プリンタ)	¥234,000	¥45,000
MZ-1P07(80桁ドットプリンタ)	¥79,800	¥22,000
CZ-8PN1(熱転写漢字プリンタ)	¥134,800	¥32,000
CZ-501F(5インチフロッピーディスク)	¥129,800	¥55,000
CZ-800F(5インチフロッピーディスク)	¥198,000	¥48,000
CZ-503F(5インチフロッピーディスク1ドライブ)	¥49,800	¥32,000
CZ-8RB(ROMBASIC)	¥19,800	¥10,000
CZ-8BV1(カラーイメージボード)	¥39,800	¥18,000
＊X-1シリーズ特選極上品コーナー＊		
X-1Gモデル10(CZ-820CB、高速電磁カセットレコーダ内蔵) 新品同様	¥69,800	¥16,800
X-1Gモデル30(CZ-822CB、5"2D・FDD×2) 新品同様	¥118,000	¥69,800
X-1turbo Z(CZ-880CB) 新品同様	¥218,000	¥102,000
＊ディスプレイ特選極上品コーナー＊		
MD-12P1(12インチ4050字グリーン) 新品同様	¥39,800	¥29,800
CU-12P1(12インチ4050字デジタルカラー) 新品	¥118,000	¥45,000
CU-14G(14インチ2000字デジタルカラー) 新品	¥49,800	¥29,800
CU-14FA(14インチ2000字アナログカラー) 新品	¥49,800	¥29,800
CU-14A4(14インチ4050字アナログデジタルカラー) 新品	¥89,800	¥49,800
CZ-820D(14インチ2000字RGBTV) 新品同様	¥79,800	¥42,800
CZ-880DB(15インチ4050字RGBTV)	¥109,800	¥86,000
CZ-600DE・B(15インチ4050字RGBTV) 新品同様	¥129,800	¥90,000

＊新品も取扱っておりますのでお気軽にご相談下さい。＊



C.B.クラブ制度

ホットライン ☎03(797)1444

当社で商品をお買い上げの方全員に、C.B.クラブカードを**無料**でお送り致します。このカードをお持ちの方なら次の買い換え時や、周辺機器の購入時に**会員特別価格**でご購入になれます。

●コンピュータを売りたい方、査定をご希望の方、その他買取りに関するご相談は●

買取り専用デスク ☎03(797)1231

超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

☎03(797)1221

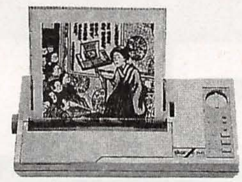
全商品6ヶ月保証付



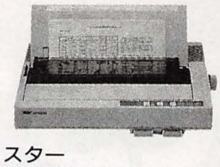
富士通
MB25250(FM77D2)
¥228,000➡**¥42,000**
MB25260(FM77L4)
¥[illegible],000➡**¥52,000**



CITIZEN
CKP-5240 新品
(15インチ24ドット漢字プリンタ)
¥145,000➡**¥79,800**



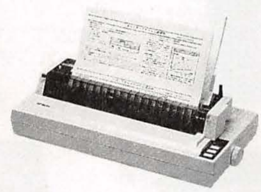
スター
TR-24CL 新品
(80桁24ドット漢字サーマルプリンタ、第2水準漢字ROM標準装備、PC用プリンターケーブル付)
¥74,700➡**¥39,800**



スター
AR-2410 新品
(10インチ24ドットインパクト漢字プリンタ、第2水準漢字ROM標準装備、PC用プリンタケーブル付)
¥114,000➡**¥64,800**
AR-2415 新品
(15インチ24ドットインパクト漢字プリンタ、第2水準漢字ROM標準装備、PC用プリンタケーブル付)
¥144,000➡**¥69,800**



ブラザー
M-1024ⅡP/X 新品
(10インチ24ドットインパクト漢字プリンタ、第2水準ROM、PC用プリンタケーブル付)
¥127,300➡**¥59,800**
M-1724P 新品
(15インチ24ドットインパクト漢字プリンタ、第2水準ROM、PC用プリンタケーブル付)
¥155,500➡**¥79,800**



EPSON
VP-135K 新品同様
(15インチ24ドットインパクト漢字プリンタ、第2水準漢字装備、PC用カートリッジ、#7623、PC用プリンタケーブル付)
¥165,500➡**¥84,800**



OMRON
MD1200E 新品限定品
(300bps/1200bps全二重通信方式モデム、RS232Cケーブル付)
¥24,800➡**¥19,800**



ユーステック
SP-520 新品
(PC-9801シリーズ用20Mハードディスク・I/F付)
¥98,000➡**¥82,800**
SP-540 新品
(PC-9801シリーズ用40Mハードディスク・I/F付)
¥145,000➡**¥128,000**

＊その他特選極上品コーナー＊

商品	定価	価格
CZ-8PP2(S)(カラーフロッタプリンタ) 新品	¥54,800	¥15,000
MZ-1P09(MZ-1500用カラーフロッタプリンタ) 新品	¥47,600	¥25,000
MZ-1P17(E・B)(80桁カラー漢字サーマルプリンタ X-1用ケーブル付) 新品	¥76,600	¥42,800
MZ-1P17(E・B)(80桁カラー漢字サーマルプリンタ MZ2500用ケーブル付) 新品	¥76,600	¥46,800
CZ-8PK2(10インチ9ドット漢字プリンタ) 新品	¥134,800	¥24,800
FUJITSU		
MB25010(FM-7)	¥126,000	¥12,000
MB25015(FM-new7本体)	¥99,800	¥15,000
MB25250(77D2)	¥228,000	¥42,000
MB25260(FM77L4)	¥238,000	¥52,000
MB25410(FM16βSD)	¥350,000	¥88,000
MB25420(FM16βFD)	¥425,000	¥108,000
FMR-30FD	¥355,000	¥158,000
MB27411(10インチ漢字プリンタ)	¥198,000	¥58,000
FM77-411(AV用ビデオデジタイズカード)	¥24,800	¥12,000
SEIKOSHA		
GP-500F(FM用10インチドットプリンタ、ケーブル付き) 新品	¥56,800	¥22,800
GP-550M(PC用16ドット漢字プリンタ)	¥89,800	¥25,000
SP-800M(PC用10インチ9ドットプリンタ、ケーブル付き) 新品	¥70,800	¥29,800
SP-800F(FM用10インチ9ドットプリンタ、ケーブル付き) 新品	¥70,800	¥29,800
SL-80MK(80桁24ドット漢字プリンタ)	¥118,000	¥48,000
SL-130MK(136桁24ドット漢字プリンタ)	¥148,000	¥58,000
EPSON		
HC-88(タッチ16キーボード)	¥298,000	¥42,000
HC-88(タッチ16キーボード) 新品	¥298,000	¥49,800
HDD-20S(20MBハードディスク、PC用I/Fボード、ケーブル付き) 新品	¥198,000	¥128,000
MP-80K(汎用機)	¥189,000	¥22,000
RP-80(10インチ9ドットプリンタ)	¥89,000	¥20,000
RP-80F/TⅡK(10インチ漢字プリンタ)	¥129,000	¥35,000
SP-80(10インチドットプリンタROM付)	¥62,800	¥25,000

商品	定価	価格
C-40(40桁ドットプリンタ)	¥28,000	¥12,000
VP-130K(24ドット漢字プリンタ)	¥190,000	¥68,000
VP-135K(15インチ24ドット漢字プリンタ、PCカートリッジ付) 新品同様	¥158,000	¥84,800
HG-2500(136桁インクジェットプリンタ)	¥257,000	¥118,000
SR-120S(300/1200全二重モデム・ケーブル付) 新品同様	¥29,800	¥24,800
LOGITEC		
LFD-562(PC用5インチ2DD2ドライブ)	¥148,000	¥52,000
LFD-591(2HD/2DDシングル)	¥79,000	¥45,000
LHD-32N(PC用20MBハードディスク、I/F・ケーブル付) 新品	¥158,000	¥118,000
その他		
OMRON/MD1200E(300bps/1200bps全二重通信方式モデム、RS232Cケーブル付き) 新品限定品	¥24,800	¥19,800
ユーステック/SP-520(98用20MハードディスクI/F付) 新品	¥118,000	¥82,800
ユーステック/SP-540(98用40MハードディスクI/F付) 新品	¥165,000	¥118,000
ビクター/HC-90(MSX2、1MBディスクドライブ×1、アナログRGB、RF付き) 新品	¥168,000	¥89,800
アイテム/M-160(9801用8インチ)	¥198,000	¥52,000
アイテム/M-160B(8インチ)	¥228,000	¥68,000
アイテム/HARD DISK 3020(20MBハードディスクユニット I/Fボード、ケーブル付き) 新品	¥115,000	¥99,800
ブラザー/M-1024ⅡP/X(10インチ24ドット漢字プリンタ、第2水準漢字ROM、PC用ケーブル付き) 新品	¥127,300	¥59,800
ブラザー/M-1024ⅡP/X	¥99,800	¥48,000
ブラザー/M-1024ⅡFM	¥128,000	¥48,000
スター/TR-24CL(PC-用80桁24ドット漢字サーマルプリンタ、ケーブル付) 新品	¥74,700	¥39,800
ブラザー/M-1724P(15インチ24ドット漢字プリンタ、第2水準漢字ROM、PC用ケーブル付き) 新品	¥155,500	¥79,800
スター/AR-2410(10インチ24ドット漢字プリンタ) 新品	¥114,000	¥64,800
スター/AR-2415(15インチ24ドット漢字プリンタ) 新品	¥144,000	¥69,800
CITIZEN/CKP-5240(15インチ24ドット漢字プリンタ) 新品	¥145,000	¥79,800
和知電子/MK 1100PC用(PC用TVコンバータ) 新品	¥12,800	¥9,500
和知電子/MK 1100FM用(FM用TVコンバータ) 新品	¥12,800	¥9,800
MSX各種		¥10,000~
データレコーダ各種		¥5,000~

★電話1本で高額買取り、即現金お支払い!★

- コンピュータバンクではあなたの不要になったパソコンを電話1本で査定し買取ります。
- どんな問い合わせにも親切に対応いたします。

▼本社注文デスク
☎03(797)1221

コンピュータバンク

株式会社パシフィックコンピュータバンク
〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル
営業時間／AM9:30～PM9:30 年中無休

全商品保証付 6ヶ月の保証期間だから安心です。
クレジットでOK カレッジクレジットも取扱います。
全国無料配送 全国どこでも配達料はいただきません。
日曜配達可 留守の多い方でも安心です。
高額下取り 少ない予算で買いかえもラクラク。
高額買取り 電話1本で即、現金お支払い。
代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK。
ボーナス一括払い 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。

テクノジョイ

ECCS マルゼン ムセン

エックス

brother 英文電子タイプライター WORDSHOT J JP16-J10

検定試験使用可。日本語ワープロにもなります。



定価￥~~39,800~~

ECCS特価!!

SONY HB-F1XD



モニター仕様
14インチ2,000文字
21ピンアナログ/8ピンデジタル
スピーカー内蔵

3.5インチFDD内蔵
連射ターボ・スピードコントロール付

本体	￥54,800
モニター	￥64,800
ケーブル	￥ 3,000
定価合計	￥~~122,600~~

特価￥85,500

Panasonic FS-A1F



3.5インチFDD内蔵
第一水準漢字ROM付で
スモールビジネスもOK

本体	￥54,800
モニター	￥64,800
ケーブル	￥3,000
定価合計	￥~~122,600~~

特価 ￥82,800

SONY HB-F1MKII



MSX², RAM64K
スピードコントロール
連射ターボ搭載。

本体	￥29,800
モニター	￥64,800
ケーブル	￥3,000
定価合計	￥~~97,600~~

特価 ￥62,500

Panasonic FS-A1MkII



MSX²・RAM64K
連射ジョイスティック付

本体	￥29,800
モニター	￥64,800
ケーブル	￥3,000
定価合計	￥~~97,600~~

特価 ￥62,500

Panasonic ワープロパソコン FS-4600F



RAM128K、VRAM128KのMSX2
パソコンが本格的ワープロに。
3.5インチFDD、住所録・名刺帳
ソフト・イメージコンバーターソフト内蔵

定価￥~~138,000円~~

特価 ￥89,800

NEC PC-8801 FAセット



※セットのディスプレイは写真のものとは異なります。

PC-8801FA(本体)	￥168,000
14インチアナログモニター (ドットピッチ0.39mm)	￥89,800
定価合計	￥~~257,800~~

特価￥~~185,000~~
さらに特価!!

富士通 FM77AV-20EXセット



FM77AV20EX(本体)	￥128,000
FMTV152	￥89,800
定価合計	￥~~217,800~~

特価￥148,000

NEC PC-88VA2/VA3

PC-88VA2



定価￥~~298,000~~

クロック周波数8MHzの16ビットCPUμPD9002(V30/μPD70008-8AC命令コンパチブル)を採用。 メインメモリ512Kバイト、グラフィック用VRAM256Kバイト、テキストVRAM256Kバイト、1Mバイトタイプ5インチミニフロッピィディスクを2ドライブ内蔵。 新日本語連文節変換対応辞書ROM内蔵。FM6音、リズム6音の ステレオ12音源とSSG3音およびADPCMによるデジタルサンプリング機能を標準装備、マウス標準装備。

PC-88VA3 "6月上旬発売予定"



定価￥~~398,000~~

8.3Mバイトタイプ3.5インチマイクロフロッピィディスクを1ドライブ 内蔵。

祝 NEW スタートセール!!

SANYO ポータブル電子辞書 電子林



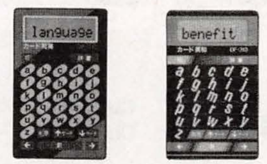
本体のみで35,000語の英語辞書に
12桁1メモリー電卓機能
オプションカードも続々登場

定価¥~~34,800~~
特価¥27,800

オプション：ACアダプター……………¥2,300
和英辞書……………¥7,000
独和辞書……………¥7,000
仏和辞書……………¥7,000
漢字辞書……………¥10,000
和英辞書パート2……………¥10,000

SEIKO コンサイズディクショナリー

カードサイズの電子辞書
DF-310 DF-340



どちらも¥4,100を
¥3,200!
他に独和、仏和タイプもあります。

Panasonic MSX対応モニター&TV TH14-G1

テレビ、ビデオ端子付
21ピンRGB入力付



定価¥~~66,000~~
特価¥46,800

Panasonic FDDユニット FS-FD1A

外付用3.5インチディスクドライブ
※FS-A1Fに付けて
2ドライブも可



定価¥~~39,800~~
ECCS特価!!

SONY MSX用通信モデム HBI-1200

スロットに差し込むだけでカンタンに
パソコン通信が楽しめます。
1200/300全二重



定価¥~~32,800~~
ECCS特価!!

小型・低価格FAX ムラタ M-1

B4送信 A4受信
モジュラージャックに差し込むだけ



定価¥~~99,800~~➡**¥83,000**

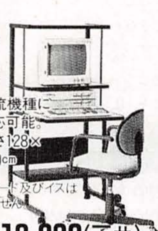
お買得パソコンシステムラック

お手持ちのシステムがスッキリ収納!!
使いやすさがさらにUP!!

ちょっと大きめの
PD-99
横幅がちょっと
大きめでラクラク
使えます。
最大寸法：高さ128×
幅90×奥行70cm
定価¥~~48,000~~
特価¥34,800(〒共)
別売トレーユニット¥3,500
価格の中にハードは含まれておりません。



トールタイプ
PW-833
パソコンの主流機種に
はほとんど対応可能。
最大寸法：高さ128×
幅62×奥行60cm
※価格の中にハード及びイスは
含まれておりません。



特価¥16,800(〒共)

98やFMシリーズ等に
最適。場所をとらない
コンパクトサイズ。
最大寸法：高さ87.5
×幅61×奥行58cm



特価¥9,800(〒共)

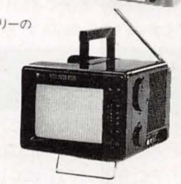
ファミコンやMSXのモニターにどうぞ!!4.5インチ白黒モニターTV

MT-2000AV FM/AMラジオ付
定価¥32,800 **特価¥13,800**(〒共)



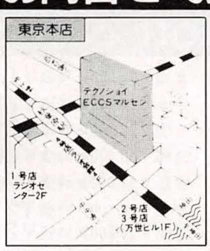
6インチカラーモニターTV

奥行が短い21.5cm AC/カーバッテリー/バッテリーの
3電源 ビデオ入力端子付
ボディカラーは赤
CTV-6001
定価¥~~63,800~~
特価¥35,800(〒共)
※ACアダプターサービス

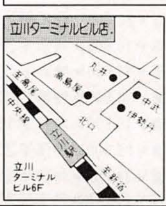


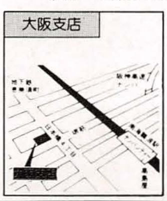
お問合せ・お申込は☎03-251-6393 FAX03-255-4919 マルゼン通販部

※必ず「通販部」と記入して下さい。



テクノジョイECCS(東京本店) ☎03-255-4911(代)
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-6-4
1号店(ラジオセンター2F)……………☎03 255-8976
2号店(万世ビル1F)……………☎03 255-6963
3号店(万世ビル1F)……………☎03 255-6962
4号店(ラジオ会館4F)……………☎03 255-4386
立川ターミナルビル店(wiLL6F)……☎0425-27-6211代
大阪支店 日本橋店……………☎06-641-0110代
〒556 大阪市浪速区日本橋5-9-16
名古屋支店 第1アメ横店……………☎052-263-1626代
〒460 名古屋市中区大須3-30-86
名古屋支店 第2アメ横店……………☎052-263-6162代
〒460 名古屋市中区大須3-14-43







お支払いは

クレジット
電話1本でOK！
ご購入金額が30,000円以上の場合に頭金ナシ
のマルゼンクレジットをご利用できます。
手続きカンタン、ボーナス併用一括払いもOK！

現金書留
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-6-4
マルゼンムセン(株)通販部BM係
※書留封筒は郵便局でお求めください

銀行振込
第一勧業銀行神田駅前支店 当座124307 丸善無線電機株
※お振り込みの前にお名前・ご住所・電話番号・商品番号をご連絡下さい

郵便振替
口座番号 東京6-93996 丸善無線電機(株)
※お名前・ご住所・電話番号・商品名を通信欄へ

代金引替
商品配達のときに集金致します 注文時にお申し付け下さい
※一部地域ではお取扱いできないこともあります。地域や商品に
よって手数料がかかりますので、事前にご確認下さい

数量限定品もありますので、品切の際はご容赦下さい。掲載の商品
以外にも多数お取扱いしています。お気軽にお問合わせ下さい。

さらに金利が安くなった!!
超低金利クレジット

- ▶12回……………4.5%
- ▶24回……………9.5%
- ▶36回……………13.0%
- ▶48回……………17.0%
- ▶60回……………22.0%

またまた秋葉原でおなじみの

4/10～5/15

夏のボーナス一括払い手数料なし
(ボーナス2回払いもご利用下さい……手数料6%)

- ●お近くの方はお立
- ●本体単品で特価
- ●ビジネスソフト定

NEC

CU-14AD(シャープ・0.31㎜ピッチ、4050文字、アートボード対応)
CU-14A4(シャープ・デジタルアナログ対応　定価¥89,800)
(送料¥2,000)

PC-88VA2/VA3/8801MA/FA



(Ⓐ Ⓑセットを PC-88VA3(¥398,000)に変更の場合¥65,000加算して下さい)

- Ⓐセット:PC-88VA2+PC-KD863S+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種……定価¥416,000▶特価**¥298,000**
- Ⓑセット:PC-88VA2+PC-KD855+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種……定価¥367,800▶特価**¥265,000**
- Ⓒセット:PC-8801MA+PC-KD863S+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種…定価¥316,000▶特価**¥215,000**
- Ⓓセット:PC-8801MA+PC-KD855+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種…定価¥267,800▶特価**¥180,000**
- Ⓔセット:PC-8801FA+PC-KD863S+MD-2D(10枚)+ゲームソフト12種……定価¥286,000▶特価**¥195,000**
- Ⓕセット:PC-8801FA+PC-KD855+MD-20(10枚)+ゲームソフト12種……定価¥257,800▶特価**¥160,000**

Ⓑ、Ⓓ、Ⓕのモニターを

- ①CU-14A4　(定価¥ 89,800)に変更の場合¥ 3,000
- ②PC-KD854　(定価¥ 89,800)に変更の場合¥ 4,000
- ③CU-14AD　(定価¥ 84,800)に変更の場合¥ 9,000
- ④PC-KD862　(定価¥ 99,800)に変更の場合¥22,000
- ⑤PC-KD861　(定価¥138,000)に変更の場合¥43,000
- ⑥PC-KD853　(定価¥118,000)に変更の場合¥30,000
- ⑦PC-TV352　(定価¥115,000)に変更の場合¥29,000
- ⑧PC-TV453N(定価¥138,000)に変更の場合¥44,000
- ⑨PC-TV451N(定価¥158,000)に変更の場合¥60,000

を加算して下さい。

- ●ビデオカードボード(PC-8801-17)……定価¥ 49,800▶特価¥ **40,000**
- ●ビデオボード(PC-88VA-11)……定価¥ 39,800▶特価¥ **33,000**

プリンターセット

全セットにケーブル、用紙付
※送料¥1,000

- Ⓐセット:PC-PR201H2(NEC)……定価¥245,000▶特価**¥154,000**
- Ⓑセット:PC-PR201V2(NEC)……定価¥298,000▶特価**¥203,000**
- Ⓒセット:PC-PR201F2(NEC)……定価¥158,000▶特価¥ **95,000**
- Ⓓセット:PC-PR101TL(NEC)……定価¥ 79,800▶特価¥ **46,000**
- Ⓔセット:PC-PR101TL2(NEC)……定価¥ 83,800▶特価¥ **59,000**
- Ⓕセット:PC-PR201TH(NEC)……定価¥145,000▶特価**¥106,000**
- Ⓖセット:PC-PR406S(NEC)……定価¥ 94,800▶特価¥ **69,000**
- Ⓗセット:PC-PR406H(NEC)……定価¥ 94,800▶特価¥ **69,000**
- Ⓘセット:NM-9950Ⅱ(NEC)……定価¥245,000▶特価**¥135,000**
- Ⓙセット:NM-9700(NEC)……定価¥163,000▶特価¥ **82,000**
- Ⓚセット:AP-80EX(PCセット)(エプソン)……定価¥ 69,800▶特価¥ **46,000**
- Ⓛセット:AP-500(PCセット)(エプソン)……定価¥ 74,800▶特価¥ **49,000**
- Ⓜセット:VP-500(PCセット)(エプソン)……定価¥ 87,000▶特価¥ **64,000**
- Ⓝセット:VP-800(PCセット)(エプソン)……定価¥124,000▶特価¥ **88,000**
- Ⓞセット:VP-1000(PCセット)(エプソン)……定価¥154,000▶特価**¥113,000**
- Ⓟセット:VP-135K(スーパーカートリッジ付)(エプソン)……定価¥158,000▶特価¥ **77,000**
- Ⓠセット:HG-2500(スーパーカートリッジ付)(エプソン)……定価¥261,000▶特価**¥173,000**
- Ⓡセット:TR-24CL(スター)……定価¥ 69,800▶特価¥ **37,000**
- Ⓢセット:AR-2415(スター)……定価¥144,000▶特価¥ **67,000**
- Ⓣセット:CZ-8PC2(シャープ)……定価¥ 69,800▶特価¥ **53,000**
- Ⓤセット:FM-PR203B2(富士通)……定価¥ 80,000▶特価¥ **50,000**

アフターサービス万全
　全商品保証付　専門の担当者がお客様の立場で対応します。
初期不良、輸送トラブルetc.
万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

●定休日/毎週水曜日=第3水曜・木曜は連休とさせていただきます(祭日の場合は翌日になります)

NEC

(送料¥2,000)



PC-9801LV21(送料¥1,000)
定価¥345,000▶特価**¥255,000**

PC-9801VM21/VX21/UX21/UV11/CV21

- Ⓐセット:PC-9801VM21+PC-KD854+MD-2HD(10枚)……定価¥479,800▶特価**¥265,000**
- Ⓑセット:PC-9801VX21+PC-KD854+MD-2HD(10枚)……定価¥522,800▶特価**¥306,000**
- Ⓒセット:PC-9801UX21+PC-KD854+MF-2HD(5枚)……定価¥437,800▶特価**¥290,000**
- Ⓓセット:PC-9801UV11+PC-KD854+MF-2HD(5枚)……定価¥354,800▶特価**¥255,000**
- Ⓔセット:PC-9801CV21+マウス+MF-2HD(5枚)……定価¥362,800▶特価**¥270,000**

Ⓐ～Ⓓのモニターを

- ①CU-14AD　(定価¥ 84,000)に変更の場合¥ 5,000
- ②PC-KD853　(定価¥118,000)に変更の場合¥25,000
- ③PC-KD871　(定価¥158,000)に変更の場合¥57,000
- ④PC-TV352　(定価¥115,000)に変更の場合¥28,000
- ⑤PC-TV453N(定価¥138,000)に変更の場合¥40,000
- ⑥PC-TV451N(定価¥158,000)に変更の場合¥57,000
- ⑦N-5913L　(定価¥138,000)に変更の場合¥48,000

を加算して下さい。

EPSON PC-286

送料¥2,000

- Ⓐセット:PC-286V-STD+CU-14AD+MD-2HD(10枚)……定価¥382,800▶特価**¥270,000**
- Ⓑセット:PC-286V-H20+CU-14AD+MD-2HD(10枚)……定価¥527,800▶特価**¥380,000**
- Ⓒセット:PC-286U-STD+CU-14AD+MF-2HD(5枚)……定価¥332,800▶特価**¥245,000**
- Ⓓセット:PC-286U-H20+CU-14AD+MF-2HD(5枚)……定価¥477,800▶特価**¥355,000**

Ⓐ～Ⓓのモニターを PC-286CD(エプソン14″カラー¥118,000)に変更の場合¥10,000加算してください。

PC-9801シリーズ用RAMボード

(郵送料¥1,000)
●(I/Oデータ)

- ●P-384K(PIO-9034E-3)……定価¥18,000▶特価**¥13,500**
- ●P-512K(PIO-9234-0.5ME)……定価¥20,000▶特価**¥15,000**
- ●P-1M(PIO-9234G-1ME)……定価¥30,000▶特価**¥21,900**
- ●P-1.5M(PIO-9234G-1.5ME)……定価¥40,000▶特価**¥29,200**
- ●P-2M(PIO-9234G-2ME)……定価¥50,000▶特価**¥36,500**
- ●IOS-10キャッシュ&RAMディスク……定価¥ 5,000▶特価¥ **2,500**

ソフトコーナー 23%off

(郵送料¥1,000)

PC-8801用
- ●ポップアップ便利帳……定価¥18,000▶特価**¥13,900**
- ●アニメフレーマー……定価¥28,000▶特価**¥21,600**
- ●Z's STAFF Kid VA……定価¥28,000▶特価**¥21,600**
- ●P-1……定価¥40,000▶特価**¥29,000**
- ●ユーカラVA……定価¥36,000▶特価**¥26,500**
- ●ユーカラart……定価¥30,000▶特価**¥21,900**
- ●SHOGUN 2……定価¥34,800▶特価**¥25,000**
- ●JETエキスパート……定価¥33,000▶特価**¥25,400**

PC-9801用
- ●ユーカラart Ver.2……定価¥40,000▶特価**¥30,800**
- ●一太郎Ver.3……定価¥58,000▶特価**¥42,000**
- ●花子……定価¥58,000▶特価**¥42,000**

FM-7/77用
- ●SAMURAI……定価¥19,800▶特価**¥15,200**
- ●JET-77A……定価¥29,800▶特価**¥22,900**

X-1シリーズ
- ●SHOGUN……定価¥34,800▶特価**¥25,000**
- ●SAMURAI……定価¥19,800▶特価**¥15,200**

X68000用
- ●Z'S STAFF プロ68K……定価¥58,000▶特価**¥46,000**

P&Aがズバリ超特価セールでご奉仕!!

寄り下さい。専門係員が説明いたします。
で受付します。詳しくは電話にてお問合せ下さい。
価の20%引きOK!TELください。

超低金利クレジットOK!!1回～60回払いまでOK!!

全国通販 ★頭金なし! ★即日発送

★ステレオFM音源ボード(CZ-8BS1)
定価¥23,800▶超特価¥19,000
※郵送料¥1,000

SHARP

X-68000セットでお買い上げの方に
●スペースハリアー¥6,800をプレゼントを致します。

X68000 ACE-HD/X68000

Ⓐセット:X68000 ACE-HD (CZ-611C+CZ601D)+M-2HD(10枚)
……………………………定価¥519,600➡価格はお電話下さい。
Ⓑセット:X68000(CZ-600C+CZ-600D)+M-2HD(10枚)
……………………………定価¥498,800➡P&A超特価
(現金一括でお申し込みの方はお電話下さい)

12回	30,400	24回	15,900	36回	10,900	48回	8,500	60回	7,100

送料¥2,000

X-1ターボZ/ZII

(X-1ターボお買い上げの方にCZ-133SF(通信モデム 定価¥25,800)をプレゼント)

Ⓐセット:X-1ターボZ(CZ-880C+CZ-880D)+M-2HD(10枚)+ジョイカード+ゲームソフト3種
……………………………定価¥327,800➡超特価¥180,000
Ⓑセット:X-1ターボZII(CZ-881C+CZ-880D)+M-2HD(10枚)+ジョイカード+ゲームソフト3種
……………………………定価¥289,600➡P&A超特価 Tel下さい。

12回	18,200	24回	9,500	36回	6,500	48回	5,100	60回	4,200

X-1twin 送料¥2,000

Ⓐセット:X-1 twin(CZ-830C+CZ-830D)+M-2D(10枚)+ジョイカード+ゲームソフト3種
……………………………定価¥197,800➡超特価¥142,000

ワープロ (送料¥1,000)

Ⓐ N E C:文豪ミニ7H……………定価¥198,000➡特価¥130,000
Ⓑ N E C:文豪ミニ5H……………定価¥128,000➡特価¥ 85,000
Ⓒ 富士通:F-ROM10……………定価¥128,000➡特価¥ 85,000
Ⓓ 富士通:オアシス30SF……………定価¥228,000➡特価¥145,000
Ⓔ 東 芝:ルポ90F……………定価¥178,000➡特価¥108,000
Ⓕ 東 芝:ルポ90FII……………定価¥178,000➡特価¥123,000
Ⓖ 東 芝:ルポ80F……………定価¥128,000➡特価¥ 90,000
Ⓗ ナショナル:FW-U1PRO……………定価¥148,000➡特価¥105,000
Ⓘ ナショナル:K-102(イメージリーダー付)……………定価¥118,000➡特価¥ 77,000
Ⓙ キャノン:a-1……………定価¥128,000➡特価¥ 80,000
Ⓚ キャノン:a-20……………定価¥198,000➡特価¥139,000
Ⓛ キャノン:a-250……………定価¥218,000➡特価¥155,000
Ⓜ シャープ:WD-270F……………定価¥128,000➡特価¥ 90,000

フロッピーディスク (I/Fカード、ケーブル、MD-2D(10枚)システムディスク付) 送料¥1,000

Aセット:MB-27611(富士通)……………定価¥142,800▶特価¥67,000
Bセット:LFD-550FM/PC(ロジテック)……………定価¥142,800▶特価¥64,000

お買得コーナー MH,VA,UV21

Ⓐセット:PC-8801MH+PC-KD855+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種
……………………………定価¥277,800▶特価¥169,000
Ⓑセット:PC-88VA+PC-KD855+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種
……………………………定価¥367,800▶特価¥239,000
Ⓒセット:PC-9801UV21+PC-KD855+MF-2HD(5枚)
……………………………定価¥387,800▶特価¥255,000

Ⓐ、Ⓑ、Ⓒのモニターを
1 PC-KD854 (定価¥ 89,800)に変更の場合¥ 4,000
2 PC-KD862 (定価¥ 99,800)に変更の場合¥22,000
3 PC-KD863S(定価¥118,000)に変更の場合¥35,000
4 PC-TV352 (定価¥115,000)に変更の場合¥29,000
5 PC-TV453N(定価¥138,000)に変更の場合¥44,000
を加算して下さい。 送料¥2,000

★FM音源カード(MB-22459)(送料¥500)
定価¥18,000▶超特価¥11,500 (郵送料¥2,000)

富士通 FM-77AV40EX/20EX ●ジョイカード付

Ⓐセット:FM-77AV40EX+FMTV-154+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種
……………………………定価¥306,000▶特価¥190,000
Ⓑセット:FM-77AV20EX+FMTV-152+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種
……………………………定価¥217,800▶特価¥140,000



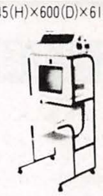
Ⓐセットのモニターを FMDPC231D¥89,800に変更の場合
¥10,000差し引いて下さい。
Ⓑセットのモニターを FMTV-153¥108,000に変更の場合
¥10,000加算して下さい。

FM-77AV40

Ⓐセット:FM-77AV40+FMTV-154+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種
……………………………定価¥366,000▶特価¥140,000
1 ビデオディジタイズカード(FM77-412、又は413¥16,800)
……………………………特価¥13,000
2 ビデオカード(FM77-414¥29,800)……………特価¥23,500

P&A 特選パソコンラック(送料無料)

●875(H)×580(D)×610(W) ●1245(H)×600(D)×614(W) ●1280(H)×600(D)×620(W)


Ⓐ3段¥8,800 Ⓑ4段¥13,800 Ⓒ5段¥16,800

周辺機器コーナー HD、スキャナ、プロッター、(送料¥1,000)

Ⓐ SP-520(ユーステック)(I/F付)……………定価¥118,000➡特価¥ 80,000
Ⓑ ITH-320S(アイテック)(I/F付)……………定価¥125,000➡特価¥100,000
Ⓒ Little-B(緑電子)(I/F、ケーブル付)……………定価¥128,000➡特価¥103,000
Ⓓ SP-540(ユーステック)(I/F付)……………定価¥165,000➡特価¥120,000
Ⓔ ITH-540S(アイテック)(I/F付)……………定価¥168,000➡特価¥134,000
Ⓕ Little-B4(緑電子)(I/F、ケーブル付)……………定価¥232,000➡特価¥185,000
Ⓖ PC-IN503(NEC)(イメージスキャナ)……………定価¥149,000➡特価¥113,000
Ⓗ GT-3000(エプソン)(イメージスキャナ)……………定価¥178,000➡特価¥130,000
Ⓘ DXY-990(ローランド)(XYプロッター)……………定価¥258,000➡特価¥195,000
Ⓙ DXY-885(ローランド)(XYプロッター)……………定価¥155,000➡特価¥117,000

通信販売お申し込みのご案内

[現金一括でお申し込みの方]
●商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで、現金書留でお送りください。(フリンター・フロッヒーの場合、本体使用機種名を明記のこと)
[銀行振込でお申し込みの方]
●銀行振込ご希望の方は必ずお振込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください。
(電信扱いでお振込み下さい。) 〔振込先〕東海銀行 新小岩支店
当No.620618 ㈱ピー・アンド・エー
[クレジットでお申し込みの方]
●電話にてお申し込みください。クレジット申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記入の上、当社までお送りください。
●現金特別価格でクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。
●1回～60回払いまで出来ます。但し、1回のお支払い額は3,000円以上。

超低金利クレジット率

回数	1	3	6	10	12	15	18	24	36	48	60
利率(%)	1.5	2.0	3.0	4.5	4.5	7.5	9.0	9.5	13	17	22



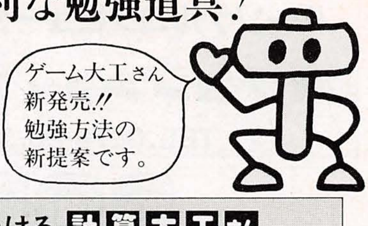
●マイコン ●ビデオ ●ビデオテープ

P&A 株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目7番地1号
☎03-651-0148(代) FAX.03-651-0141

●営業時間 AM11:00～PM9:00
日・祭日も受付けます
(但しPM8:00迄)

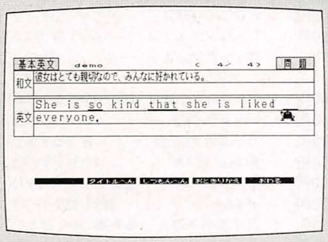
自分がつくる！パソコンがつくる！便利な勉強道具！

ゲーム大工さん



大工さんシリーズで自分の覚えたいことがらを教科書や参考書から登録すると、たちまち楽しいカラーのドリルができあがります。

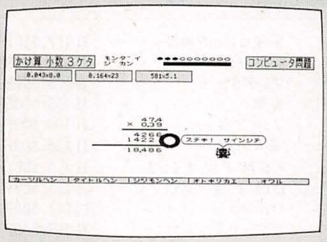
これで英語も得意科目 英語大工さん



パソコンは英語の入力＝アルファベットのキーインがやりやすいようにできている。慣れてしまうと、友達もビックリのスピード入力、スピード暗記が可能。いつの間にか英語が得意科目に。基本英文では穴うめ方式の文法問題もつくれます。

学習コース：①単語・熟語②動詞の活用③単数・複数④比較変化⑤基本英文

計算力をどんどんつける 計算大工さん



小１から小６までに習う整数・小数・分数の四則計算を練習できる。問題はパソコンに自動生成させることもでき、問題データは１ケタ〜５ケタの指定、くり上り下りの指定、余りの有無の指定ができるなど、豊富なコースでトレーニングができる。

学習コース：①〜④整数の計算⑤〜⑧小数の計算⑨〜⑫分数の計算

自分で地図を描ける 地理大工さん

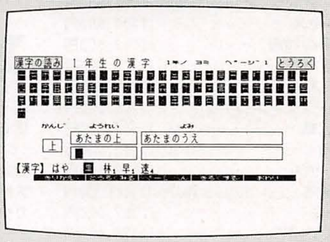
地図を使って位置を確かめながら学習できる。すでに18枚の白地図が用意されているが、自分で地図を描いて登録することもできる。問題パターンは２つ。ひとつは地図の位置から地名などを答える方式。もうひとつは地名などから位置を答える方式。



学習コース：①日本・地図あり②日本・地図なし③世界・地図あり④世界・地図なし

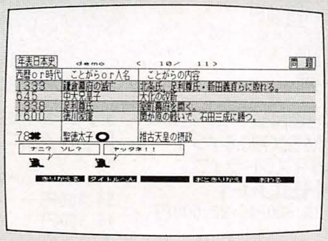
漢字の勉強を楽しくする 漢字大工さん 読み方編

まだ読めない漢字や読み誤りやすい漢字を効率よく勉強できる。１年〜６年の学年別コースと、教育漢字外の漢字も登録できる自由コースがある。学年別コースでは自動生成もできる。ワープロに出る漢字には学年表示をつけた親切な設計になっている。



学習コース：①漢字の読み②読み誤りやすい漢字③文の中の読み

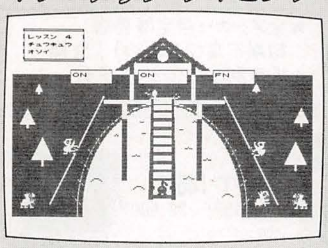
年表・史実を面白暗記 歴史大工さん



史実や年号はただむやみに覚えようとしても頭に入らない。覚えたい事項を歴史大工さんに登録すると、その最中に半分は覚えてしまえる。あとはそのチェックをする気持で問題をやればいい。できない問題は何度でも出題してくれる。

学習コース：①年表日本史②年表世界史③地図日本史④地図世界史

マザーダック タイピング 楽しいゲーム方式

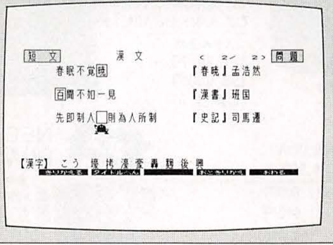


ゲーム感覚でキー入力の練習ができ、楽しんでいるうちにタイプ上手になれる。アルファベットとカナそれぞれ36通りのコースがある。10名の氏名登録ができ、成績一覧を見れる。問題データを自作したり、データフロッピーのコピーもできる。

学習コース：①アルファベット36コース②カナ36コース

漢字熟語短文をこなす 国語大工さん

教科書などに出てきた読めない、書けない漢字は漢字コースで。難しい熟語は熟語の意味コース、類義語・対義語を暗記できる専用コース、重要な文章は短文コースに入れて覚えてしまおう。付録の俳句コースで楽しめば、君も俳句名人？迷人？に。



学習コース：①漢字②熟語の意味③熟語（類義語・対義語）④短文付俳句

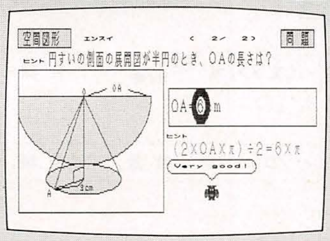
勉強法 新発見 ゲーム大工さん

あのゲームのようにおもしろく楽しく勉強できたら…と考えたことはありませんか。そんな夢から生れたのがこのゲーム大工さんです。創る楽しさ、完成の喜び、未知なる能力の発見や驚きを体験されることでしょう。



機能：学習ゲーム制作（AVGタイプ／例題付）構成：①パターンエディタ②マップエディタ③文章登録（問題文、情報文、タイトル、作者名）④ゲームディスク作成

図形問題はおまかせ 数学大工さん 図形編



図形エディターをつかって図形をかいてみよう。おもしろいようにいろいろな図がかける。エディターに慣れたら、教科書や問題集から問題を入れてみよう。自分で問題を入れていると、問題文の意味や解法のパターンが自然とわかってくる。

学習コース：①三角形②円③平面図形④空間図形⑤自由テーマ

システム版 大工さんシリーズにはやさしい日本語入力機能が組み込まれていますが、システム版では①ユーザー辞書②ローマ字入力の機能が追加され、③2ドライブ方式が採用されています。

カタログ ハガキまたは電話でご請求ください。（本誌名・お持ちの機種・電話・職業をご記入ください）

購入申込 ハガキまたは電話で。または全国有名店にご注文ください。常備店＝秋葉原：CVA、ヤマギワ、Bit-INN東京、池袋：西武デパート、ニック、渋谷：J＆P、銀座：マイコンベース銀座、町田：J＆P、大阪日本橋：J＆Pテクノランド、J＆Pメディアランド

♠PC98デモFD有¥1,000（要切手or現金）

♦お試しいただけます→（秋葉原）NEC C＆Cセンター（大阪）NEC Bit-INN OSAKA

○：標準版　S：システム版　開：開発中

対象	中学生・高校生向						小学生向				
教科／機種	英語大工さん	地理大工さん	歴史大工さん	国語大工さん	数学大工さん 図形編	数学大工さん グラフ編	計算大工さん	漢字大工さん 読み方編	漢字大工さん 書き方編	マザーダックタイピング	ゲーム大工さん
PC88シリーズ	SO	SO	SO	SO	SO	開	⊙	⊙	開	⊙	⊙
PC98シリーズ	S	S	S	S	S	開	⊙	⊙	開	⊙	開
FM77AV	○	○	○	○	開	開	⊙	⊙	開	⊙	開
構成	FD２枚（○は１枚）＋マニュアル										
定価	S 8000円 ⊙ 8000円 ○ 5000円										

※PC98向はPC286対応　※送料1点240円、2点以上無料

人とコンピュータを考える ヒューマンソフト

〒170 東京都豊島区東池袋2-62-8-902
☎03-981-7822

パーソナルコンピューター・ワードプロセッサー専門店
パソコンショップ マエハラ

TEL.0276-25-3410　〒373 群馬県太田市本町21－3

メールショッピング

★全国無料配達(ソフト、ハードとも)
★メンバーズカード発行(2回めから割引特典)
★ソフト○印：新作、発売日延期の可能性有、ご確認下さい。

SOFT

MSX

カインドウギャルズ………II ③⑤6,500円
学園物語………II Ⓡ II ③⑤6,500円
アルカノイドII………II Ⓡ6,500円
ピクセル3………II ③⑤6,500円
アンドロギヌス………II Ⓡ7,500円
うる星やつら…II ③⑤6,500円、II Ⓡ7,500円
ザナドウ………Ⓡ7,500円
信長(全国版)‥II ③⑤8,400円 I Ⓡ／II Ⓡ9,400円
ハイドライド3………I／II Ⓡ7,500円
シャロム………Ⓡ5,700円
サラマンダ………Ⓡ6,500円
ダブルヴィジョン………II ③⑤／II Ⓡ5,600円
ウシヤス………II Ⓡ5,600円
太陽の神殿………II Ⓡ7,500円
死霊戦線………II Ⓡ8,400円
エルスリード………II Ⓡ6,500円
ディープダンジョン1／2………Ⓡ6,500円
大戦略………II ③⑤／II Ⓡ7,500円
上海………II ③⑤／II Ⓡ5,500円
ジーザス………II Ⓡ7,500円
三国志‥I Ⓡ II ③⑤12,200円、II Ⓡ14,100円
イース………II ③⑤7,500円
ウイザードリー………II ③⑤9,400円
新10倍カートリッジ………Ⓡ5,600円
麻雀悟空………II Ⓡ6,500円
夜叉………II ③⑤6,500円
王子ビンビン物語………II ③⑤7,500円
抜忍伝説………II ③⑤7,500円
プレデター………II Ⓡ5,600円
雀聖………II Ⓡ6,500円
ファイアボール………II Ⓡ6,500円
軍人将棋………II ③⑤5,600円
ビクトリアス・ナイン2………II Ⓡ5,600円
D'(ディーダッシュ)………II ③⑤7,500円
ウルテマIV………II ③⑤11,300円
○ワールドゴルフ2………II ③⑤7,500円
○ガンダーラ………II ③⑤7,500円
○天使達の午後2………II ③⑤6,500円
○釣りキチ三平………II Ⓡ6,500円
○パロデウス………Ⓡ5,600円
○マンハッタンレクイエム………II ③⑤7,500円

X1、X68000

マイトアンドマジック…X1 ターボ⑤9,400円
スーパーレイドック…X1シリーズ⑤7,500円
信長(全国版)………X1シリーズ⑤9,400円
ジンギスカン………ターボ⑤9,400円
抜忍伝説………X1シリーズ⑤9,400円
スト－ム………X1シリーズ⑤7,500円
ガイフレーム………X1シリーズ⑤7,500円
ドーム………X1シリーズ⑤9,400円
自己中心派2………X1シリーズ⑤6,500円
アルカノイド………X68000 7,500円
ハウ・メニ・ロボット…X1／X68000 7,500円
○麻雀狂時代………X1／X68000 6,500円
殺意の接吻………X1／X68000 5,600円
桃太郎伝説………X68000 7,500円
ツインビー………X68000 7,500円
○源平討魔伝………X68000 7,500円
いろはにほへと………X68000 6,500円

FM7/77

マイトアンドマジック………シリーズ9,400円
夜叉………AV7,500円
ガンダーラ………AV7,500円
ワールドゴルフII………AV7,500円
プロ野球FAN………AV8,400円
女子大生交際図巻………AV7,500円
シルフィード………AV6,500円
○サイキックウオー………77／AV8,400円
○ラプラスの魔………77③⑤7,500円
天使達の午後2………77／AV7,500円
ジンギスカン………77／AV9,400円

88/9801

SUPER大戦略………88V2 7,600円
大戦略2………98シリーズ9,400円
抜忍伝説………88V2／98シリーズ9,400円
イース………88V2／98シリーズ7,500円
アートオブウォー海戦版‥98シリーズ(Uダメ)9,400円
○ファンタジーIII………88／98シリーズ9,400円
マイトアンドマジック………88V2／98シリーズ9,400円
ティル・ナ・ノーグ………98シリーズ(Uダメ)9,100円
ファンタジーナイト………98シリーズ7,500円
ロードオブウォーズ………98シリーズ8,100円
○アンジェラス………88V2 7,800円
ワールドゴルフII………88V2／98 5HD3,500円
ウイングマンスペシャル………88V2 7,500円
○プラジェータ………88V2 7,500円
アルギースの翼…88V2／98シリーズ(Uダメ)7,500円
ハイドライド3………88 V2 7,500円
カリユガの光輝………98 5HD／3.5HD7,500円
殺意の接吻………88／98シリーズ5,600円
○ヨトウーン………88V2／98シリーズ(Uダメ)7,500円
セイレーン………88V2／98シリーズ7.500円
天使達の午後II／○番外編‥88V2／98 5HD7.500円
ジンギスカン………88／98シリーズ9,400円
信長(全国版)………88／98シリーズ9,400円
三国志………88／98シリーズ14,100円
○維新の嵐………98シリーズ9,400円
○SA、ZI、RI………88V2 7,500円
麻雀悟空………○88／98シリーズ6,500円
ウィザードリーI／II／III………88 98シリーズ9,400円
ソーサリアン………88V2 ○98シリーズ9,400円
○アグニの石………88V2 7,500円
リターンオブイーシター………88V2 98シリーズ6,500円
プロ野球ファン………88V2 98シリーズ8,400円
○イースII………88V2 7,500円

高級パソコンデスク



PW-876　22,000円→12,800円　幅620×高さ865×奥行600mm
PW-833　29,500円→15,800円　幅620×高さ1280×奥行640mm

SHARP **X1twin**
5インチFDD×1内蔵
HE(PCエンジン)内蔵
99,800円→79,800円



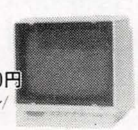
HARD

★全メーカー指定販売店
初期不良(7日以内)：交換
★低金利OAクレジット受付
ボーナス一括払い可

モニター
SHARP **CU-14BD** NEW
64,800円→52,000円
400ラインアナログ
ケーブル付、チルト台別売



SANYO **CMT-145F**
64,800円→38,000円
200ラインカラー・21ピン／8ピン／RGBケーブル付



SONY **HB-F1XD** MSX2
3.5インチFDD×1内蔵
54,800円→46,800円



SONY
MSX用3.5インチディスクドライブ **HBD-F1**
36,800円→32,000円

ナショナル MSX2 **FS-A1F**
3.5インチFDD×1内蔵 漢字ROM内蔵
54,800円→46,800円

SHARP **X68000**
本体(B/E)　369,000円
(CZ600D(B/E)129,800円)
システム価格498,800円→マエハラ特価
クレ例 9,400円×47回、14,700円×1回



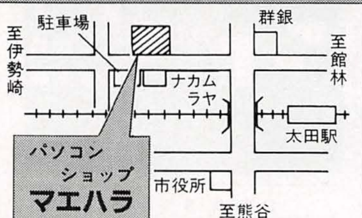
SHARP(大特価) **X1turboZ**
CZ-880CB　218,000円
CZ-880D-BK 109,800円
システム価格
327,800円→198,000円
(CALL)



富士通 **FM77AV40EX**
本体　168,000円
FMDPC231D 89,800円
システム価格
257,800円→193,000円



ご来店お待ちしてます。



★営業時間 10:00～20:00
★定休日 木曜日

NEC **8801FA/MA**
FA本体　168,000円
CU-14BD　64,800円
システム価格232,800円→181,000円
MA本体　198,000円
PC-KD863S 118,000円
システム価格316,000→マエハラ特価
フェア特価
クレ例 11,600×23回、13,600円×1回



NEC **88VA2** NEW
本体 298,000円
KD863S118,000円
システム価格
416,000円→
マエハラ特価
クレ例10,700円×35回
11,900円×1回



NEC(大特価) **9801VM21**
本体 390,000円
CU14BD 64,800円
システム価格
454,800円→268,000円



お申し込み方法

①現金書留
申込書にご記入の上、郵便局にて手続き下さい。
②銀行振込(ソフトはご遠慮下さい)お電話の上、口座(群馬銀行太田西支店㊪ 297676マエハラ)にお振込下さい。
③クレジット、お電話にてお申込下さい。

書留申込書

〒	□□□-□□
ご住所	フリガナ
TEL	(　　　　)　　　　－
フリガナ ご氏名	様
機種名	年令　　才

注文ソフト名	メディアと数量	金額
パソコンデスク	**数量**	**金額**
ハード	**数量**	**金額**

PC-8801シリーズ，X1/X1turboシリーズ
FM7/77/AVシリーズ，MSX/MSX_2 対応

絵で見るマシン語プログラム

HOW TO マシン語

Z80/6809マスター編

絵　／秋山早苗
監修／大沢正道

マシン語入門コミックついに登場!!



第1部　マシン語プログラム基礎編

1−1　マシン語プログラムの打ち込み方と走らせ方
1−2　マシン語プログラムの作り方
1−3　アセンブリ言語の使い方

第2部　Z80マシン語入門編

2−1　Z80の命令
2−2　レジスタにメモリから代入する方法
2−3　2進数と算術演算命令
2−4　8ビット算術演算命令
2−5　フラグと16ビット算術演算命令
2−6　Z80の分岐命令
2−7　サブルーチンと比較命令
2−8　Z80プログラム応用編 I
2−9　Z80プログラム応用編 II

第3部　6809マシン語入門編

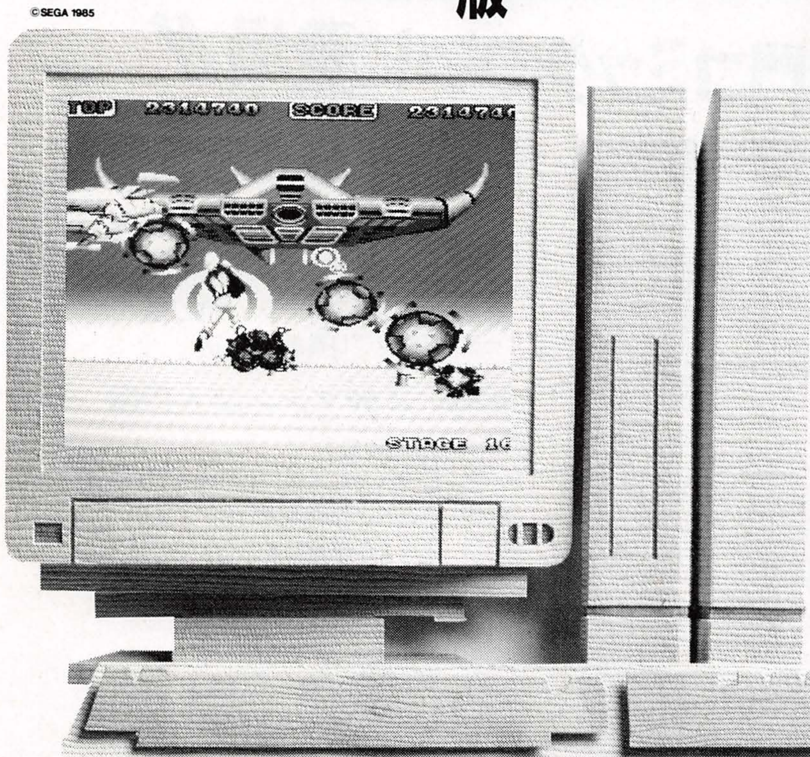
3−1　CPUと互換性
3−2　6809のレジスタとロード/ストア命令
3−3　2進数と算術演算命令
3−4　フラグの役割
3−5　ジャンプ命令・分岐命令
3−6　サブルーチン
3−7　アドレッシングモード

A5判188頁　定価980円（送料250円）

電波新聞社 出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1−11−15　☎03(445)6111

X-BASIC プログラミングの決定版 ついに登場!!

©SEGA 1985

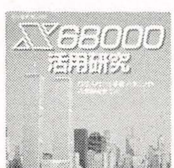




月刊マイコン別冊

X68000 活用研究II X-BASIC マスター編

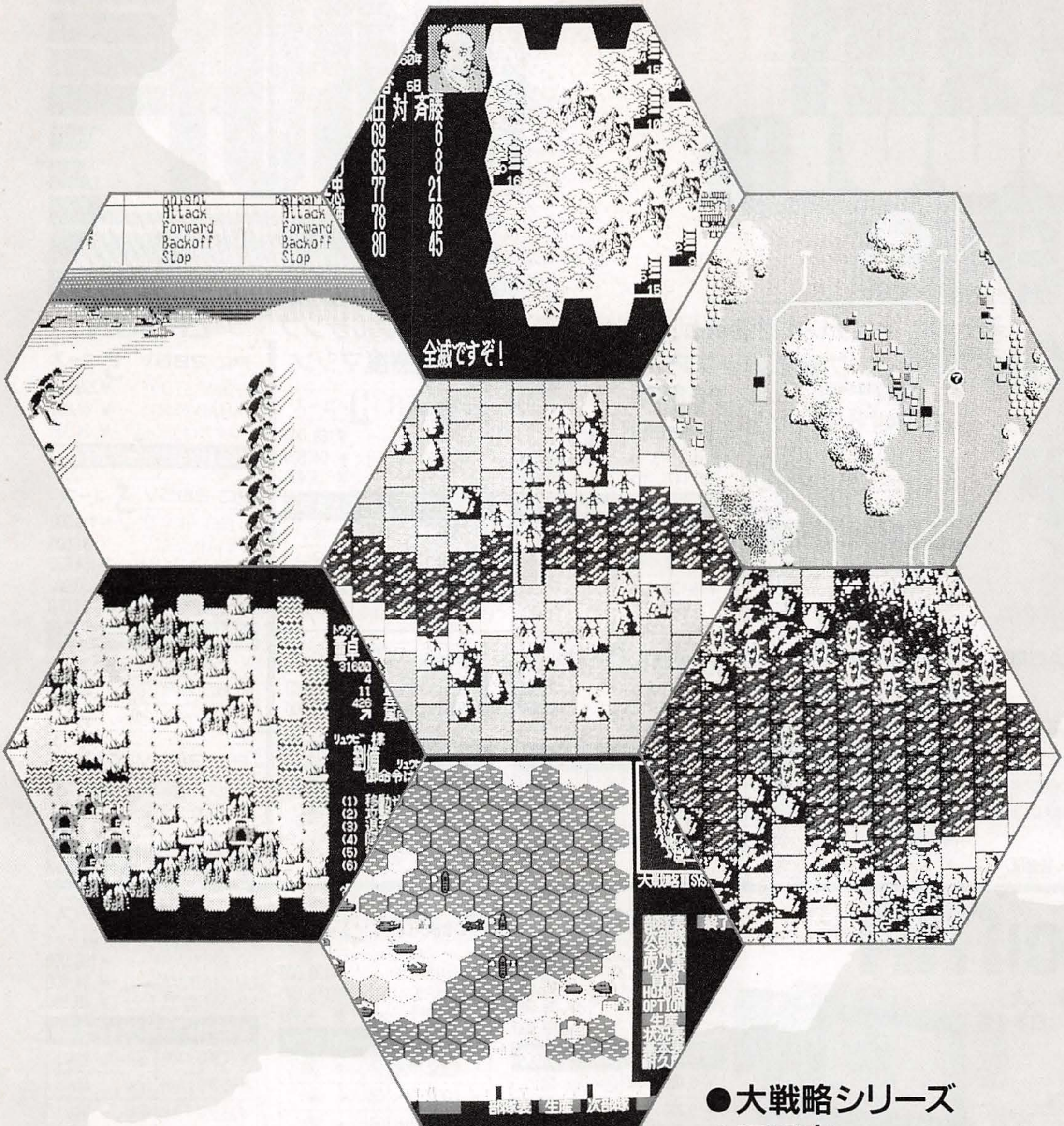
宮原哲也/深沢幸三 共著
B5判316頁
定価2,000円(〒300円)



OS入門から各種テクニック・内部解析を解説した
X68000 活用研究
好評発売中!!　B5判364頁　定価2,200円(〒300円)

電波新聞社 出版販売部
東京本社　〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　☎(03) 445-6111
大阪本社　〒530 大阪市北区中之島3-2-4 朝日新聞ビル　☎(06) 203-3361
西部本社　〒812 福岡市博多区博多駅前2-13-23扇寿ビル　☎(092)431-7411

名作・人気ソフト8本を厳選!



- 大戦略シリーズ
- 三国志
- 信長の野望・全国版
- A列車で行こう
- 地球防衛軍
- エルスリード
- ガイアの紋章
- ART of WAR

シミュレーションゲームで行き詰まっている貴方。この本を読めば、ゲームの進め方、攻略等が必ずわかるはず。シミュレーションゲームの座右の銘として是非御活用下さい。

マイコン別冊

CHALLENGE! Personal Computer Simulation Game

チャレンジ!! パソコンシミュレーションゲーム　定価2,000円（送料300円）

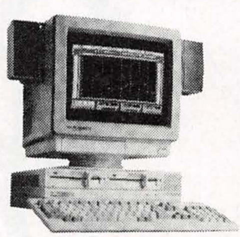
大好評発売中!!

THE 8801 SERIES

THE 9801 SERIES

PC-8801FA

●ステレオ12音源とリアルサウンド録音●デジタルサンプリング機能、バックアップサウンド搭載した高感度マシン



- CPUμPD70008AC搭載
- 320KFDD2基
- メインメモリ64K
- JIS第1・第2水準実装
- BASICキーボードソフト添付
- 65536色の鮮やかな色彩を駆使できる辞書ROMによる連文節変換機能
- 魅力のAVシステムを組む

限定20セット

PC-8801FA A コース

――サウンド感性コース――

PC-8801FA（本体）………¥168,000
PC-KD863S［マルチシンク・ステレオディスプレー］¥118,000
バックアップキット………¥ 3,800

定価合計¥289,000➡現金大特価		
¥ 4,100 ×36回	㋭15,000	頭なし
¥ 6,600 ×36回	㋭なし	頭なし
¥ 9,600 ×24回	㋭なし	頭なし

PC-8801を買って！ PC-8801FA G コース

PC-8801FA（本体）………¥168,000
CMT147L［4050文字アナログディスプレー］…¥ 89,800

定価合計¥257,800➡¥165,000		
¥ 3,200 ×36回	㋭13,000	頭なし
¥ 6,400 ×30回	㋭なし	頭なし
¥10,100 ×18回	㋭なし	頭なし

PC-8801FA H コース

PC-8801FA（本体）………¥168,000
CU-14AD［4050文字アナログディスプレー］…¥ 84,800
バックアップキット………¥ 3,400

定価合計¥256,200➡現金特価		
¥3,600 ×36回	㋭13,000	頭なし
¥6,800 ×30回	㋭なし	頭なし
¥8,300 ×24回	㋭なし	頭なし

ビデオアートボード対応

PC-8801FA F コース

PC-8801FA（本体）………¥168,000
PC-TV453N［0.35 4050文字ディスプレーテレビ］¥138,000
バックアップキット………¥ 3,400

定価合計¥309,400➡現金大特価		
¥ 4,400 ×36回	㋭¥15,000	頭なし
¥ 8,200 ×30回	㋭なし	頭なし
¥13,000 ×18回	㋭なし	頭なし

アートボード対応TV画像タイプ

PC-9801VX21 C コース

PC-9801VX21（本体）……¥433,000
PC-KD854［4050文字カラーディスプレー］‥¥ 89,800

定価合計¥522,800➡現金特価		
¥7,600 ×48回	㋭なし	頭なし
¥9,700 ×36回	㋭なし	頭なし
¥6,600 ×36回	㋭なし	頭10万

PC-9801VX21 G コース

PC-9801VX21（本体）……¥433,000
N-5913L［0.31ドットピッチノングレアディスプレー］‥¥138,000

定価合計¥571,000➡¥350,000		
¥6,900 ×36回	㋭25,000	頭なし
¥8,600 ×48回	㋭なし	頭なし
¥9,900 ×24回	㋭37,000	頭なし

EPSON

PC-286V C コース

PC-286V-STD（本体）……¥298,000
CU-14AD［0.31 4050文字カラーディスプレー］……¥ 84,800
ブランクディスケット［5"2HD・10枚］·¥ 24,000

定価合計¥406,800➡¥258,000

PC-286V E コース

PC-286V-H20［本体・HDD内蔵］‥¥443,000
CU-14AD［0.31 4050文字カラーディスプレー］……¥ 84,800
VP-1000PC［24ドット日本語プリンター］…¥154,000
VP-1000CFS［カットシートフィーダ］……¥ 30,000
ブランクディスケット［5"2HD・10枚］·¥ 24,000

定価合計¥735,800➡現金特価		
¥ 7,500 ×48回	㋭28000	頭なし
¥ 9,000 ×36回	㋭40000	頭なし
¥ 9,400 ×36回	㋭なし	頭20万

PC-286V F コース

PC-286V-H20［本体HDD内蔵］‥¥443,000
CU-14AD［0.31 4050文字カラーディスプレー］……¥84,800
TF14AD（チルドスタンド）……¥ 5,800

定価合計¥533,600➡¥363,000

PC-8801MA

●魅力のサウンド機能に連文節変換等、高度な日本語機能3プラス



- 1MバイトFDD2基
- メインメモリ64K
- JIS第1・第2水準実装
- BASICキーボードソフト添付

PC-8801MA A コース

PC-8801MA（本体）………¥198,000
PC-KD863S［マルチシンクステレオディスプレー］¥118,000
PC-8801-17［ビデオアートボード］……¥ 49,000
PC-8801-18［ビデオデジタイズカード］‥¥ 29,000
PC インスタントミュージック＋ペイントツール………¥ 89,800

定価合計¥484,600➡¥365,000		
¥ 9,100 ×30回	㋭30,000	頭なし
¥ 9,200 ×48回	㋭なし	頭なし
¥17,200 ×24回	㋭なし	頭なし

即納 限定30セット PC-8801MA B コース

――マルチビデオコース――

PC-8801MA（本体）………¥198,000
PC-KD863S［マルチシンクステレオディスプレー］¥118,000
バックアップキット………¥ 4,400

定価合計¥320,400➡現金大特価		
¥ 4,300 ×36回	㋭18,000	頭なし
¥ 7,000 ×36回	㋭なし	頭なし
¥11,000 ×24回	㋭なし	頭なし

ⒸINTERFACE

PC-8801MA C コース

――ステレオサウンド強化タイプ――

PC-8801MA（本体）………¥198,000
CU-14AD［4050文字アナログディスプレー］‥¥ 84,800
SP-A30［ステレオFM音源スピーカー］………¥ 19,800

定価合計¥302,600➡¥206,000		
¥ 4,900 ×30回	㋭20,000	頭なし
¥ 8,200 ×30回	㋭なし	頭なし
¥13,000 ×18回	㋭なし	頭なし

ビデオアートボード対応

PC-8801MA E コース

PC-8801MA（本体）………¥198,000
PC-TV453N［0.35 4050文字ディスプレーテレビ］¥138,000
バックアップキット………¥ 4,400

定価合計¥340,400➡現金特価		
¥4,400 ×36回	㋭18,000	頭なし
¥6,500 ×42回	㋭なし	頭なし
¥7,700 ×24回	㋭18,000	頭なし

アートボード対応TV画像タイプ

PC-8801MA F コース

PC8801MA（本体）………¥198,000
CMT146L［4050文字アナログディスプレー］‥¥ 89,800
バックアップキット………¥ 4,400

定価合計¥292,200➡¥184,900		
¥5,400 ×24回	㋭20,000	頭なし
¥6,000 ×36回	㋭なし	頭なし
¥8,700 ×24回	㋭なし	頭なし

PC-8801MA H コース

PC-8801MA（本体）………¥198,000
GD-V140［0.31 15~34KHzカラーディスプレー］……¥128,000
バックアップキット………¥ 4,400

定価合計¥330,400➡¥199,800		
¥4,000 ×36回	㋭16,000	頭なし
¥6,700 ×36回	㋭なし	頭なし
¥9,700 ×24回	㋭	頭なし

ビデオアートボード対応

即納 限定10セット PC-8801MA G コース

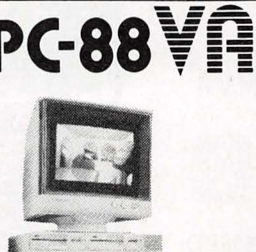
――ステレオサウンドコース――

PC-8801MA（本体）………¥198,000
CU-14AD［4050文字アナログディスプレー］…¥ 89,800
バックアップキット………¥ 4,400

定価合計¥292,200➡現金特価		
¥ 4,900 ×48回	㋭なし	頭なし
¥ 6,400 ×36回	㋭なし	頭なし
¥ 9,200 ×24回	㋭なし	頭なし

PC-88VA2/3

16ビットのパワーが描画機能・日本語機能を飛躍的に向上させた。



PC-88VA2 A コース

PC-88VA2（本体）………¥298,000
PC-KD863S［マルチシンクステレオディスプレー］¥118,000
バックアップキット（ディスク）·¥ 4,800

定価合計¥420,800➡現金特価		
¥ 9,700 ×36回	㋭なし	頭なし
¥14,100 ×24回	㋭なし	頭なし

PC-88VA3 A コース

PC-88VA3（本体）………¥398,000
PC-KD863S［マルチシンクステレオディスプレー］¥118,000
バックアップキット（ディスク）·¥ 4,800

定価合計¥520,800➡現金特価		
¥ 7,600 ×42回	㋭なし	頭10万
¥12,000 ×36回	㋭なし	頭なし

NEC PC-PR101F2

日本語ドットプリンター
定価¥135,000➡¥92,000

EPSON VP-1000

PC対応（135桁）
日本語ドットプリンター
定価¥154,000➡現金特価

NEC 新製品 PC-PR406H

日本語カラー熱転写プリンター
定価¥94,800➡現金大特価

NEC 限定お買得品 PC-PR101TL

日本語カラー熱転写プリンター
定価¥83,800➡¥49,800

東京都豊島区東池袋1-27-12明治生命池袋ビル 〒170 池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170 ワープロ店 東京都豊島区池袋 パールシティー 〒170

PC-9801VX21



PC-9801VX21 A'コース

PC-9801VX21（本体）……¥433,000
PC-KD854［4050文字ディスプレー］……¥ 89,800
VP1000PC［24ドット漢字プリンター］…¥154,000
新・一太郎（Ver.3.0）……¥ 58,000
ブランクディスケット［5"2HD・10枚］・¥ 24,000

定価合計¥742,800➡¥459,800

¥ 8,300 ×36回	㋭なし	頭20万
¥ 8,800 ×36回	㋭35000	頭なし
¥11,300 ×48回	㋭なし	頭なし

¥10,000×5年リース対応

PC-9801VX21 Bコース

PC-9801VX21（本体）……¥433,000
PC-KD853［0.31 4050文字カラーディスプレー］…¥118,000
PC-KD902（チルトスタンド）……¥ 4,500
バックアップキット………¥ 4,400

定価合計¥559,900➡¥339,800

¥ 6,400 ×24回	㋭なし	頭20万
¥10,600 ×24回	㋭30000	頭なし
¥10,800 ×36回	㋭なし	頭なし

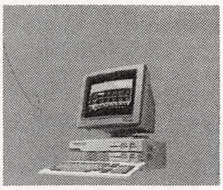
PC-9801VX21 Hコース

PC-9801VX21（本体）……¥433,000
CU-14AD［0.31 4050文字カラーディスプレー］…¥ 84,800
TF14AD（チルドスタンド）………¥ 5,800
バックアップキット………¥ 4,400

定価合計 ¥528,000 ➡ 現金特価

¥ 5,300 ×24回	㋭なし	頭20万
¥ 7,800 ×48回	㋭なし	頭なし
¥10,000 ×36回	㋭なし	頭なし

PC-9801Vm21



PC-9801Vm21 Gコース

PC-9801Vm21（本体）……¥390,000
CU-14A4［0.39アナログディスプレー］………¥ 84,800
PC-PR101E［24ドット10インチ日本語プリンター］·¥ 99,800
新・一太郎（Ver.3.0）……¥ 58,000
バックアップキット………¥ 4,400

定価合計¥621,000➡¥452,800

¥5,400 ×18回	㋭28000	頭なし
¥6,700 ×36回	㋭35000	頭なし
¥9,100 ×24回	㋭30000	頭20万

AOYAMA WORLD IN

FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

お問い合せは 03-987-7771

PC-8801シリーズ 周辺機器

メーカー名	型番	標準価格	現金特価	主な特長
NEC	PC-KD862(ディスプレー)	¥ 99,800	**¥70,000**	14インチ0.39アナログRGB付 デュアルスキャンタイプ
NEC	PC-TV352(ディスプレー)	¥115,000	**¥77,800**	15インチ0.39アナログ・デジタル TVチューナー付
NEC	PC-KD863S	¥118,000	現金特価	マルチシンクカラーディスプレー
SHARP	CU-14AD	¥ 84,800	現金特価	0.31 4050文字カラーディスプレー
NEC	PC-PR406M(プリンター)	¥ 59,800	**¥46,000**	24'熱転写プリンター
NEC	PC-PR406H	¥ 94,800	**¥73,800**	日本語カラー熱転写プリンター
NEC	PC-PR101TL2	¥ 83,800	現金特価	日本語カラー熱転写プリンター
NEC	PC-8801-11	¥ 19,800	現金特価	サウンドボード
NEC	PC-8801-17	¥ 49,800	**¥39,800**	ビデオアートボード
NEC	PC-8801-23	¥ 39,800	現金特価	mkII用サウンドボードII
NEC	PC-8801-24	¥ 39,800	現金特価	FH,MH用サウンドボードII
NEC	PC-8872	¥ 9,800	現金特価	マウス

PC-8801シリーズ アプリケーションインフォメーション

ソフト名	メディア	定価	現金特価	備考
日本語MYCARD Ver2.0	5'2D	¥58,000	¥47,000	
ユーカラart	5'2D/5'2HD	¥30,000	¥24,800	
SUPER春望クリエイティブII	5'2D	¥34,800	¥28,500	
SUPER春望クリエイティブII	5'2HD	¥37,800	¥31,000	
Z's staff kid88	5'2D/5'2HD	¥25,000	¥21,200	
INK POT M	5'2HD	¥20,000	¥17,000	
P1	5'2D/5'2HD	¥40,000	現金特価	
ユーカラVA	5'2D/5'2HD	¥36,000	¥30,600	
ユーカラmini	5'2D/5'2HD	¥ 9,000	¥ 8,330	
漢字・青色申告の友	5'2D/5'2HD	¥29,000	¥24,600	PC-8801,
	カナ版	¥25,000	¥21,200	8801II不可

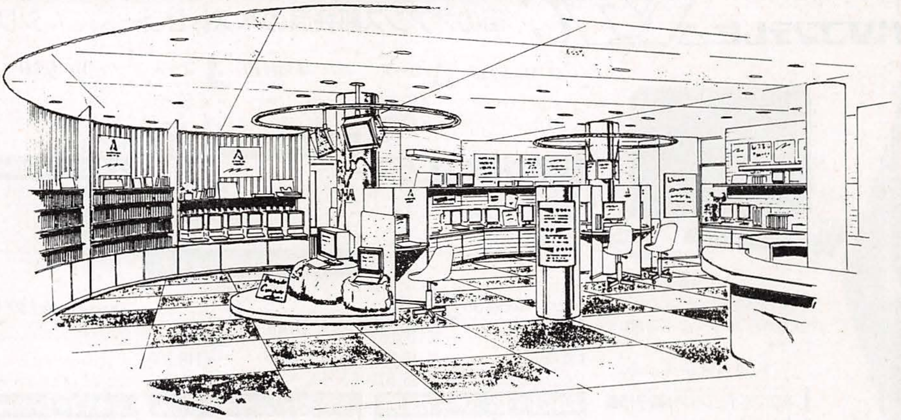
買い替え大作戦 ☆買い替えがこんなにもおとく…この機会のがすなョ／ 5月18日まで有効

下取機種	購入機種	差額
X-1G10	X1 turbo 30(本体)	¥ 52,800
X-1ターボIIセット	X1 turbo Z セット	¥113,000
X-1G30(本体)		¥154,000
PC-8801/II 30	PC-8801 FA	¥ 58,000
PC-8801SR30		¥ 27,000
PC-8801MR		¥ 51,000
X-1F10(本体)	X1 twin(本体)	¥ 71,000
CZ-822C＋CZ-820D	X68000 セット	¥297,000
CZ-870C＋CZ-870D		¥274,000
PC-8801MH		¥265,000
X-1G30(本体)	X68000 セット	¥296,000

下取機種	購入機種	差額
PC-9801U2	PC-9801 UX21	¥194,000
PC-9801F2	PC-9801 VM21	¥165,000
PC-9801VF2		¥122,000
PC-9801F2	PC-9801 VX21	¥197,000
PC-9801VF2		¥154,000
PC-9801VM21		¥102,000
PC-9801F2	PC-286V STD	¥145,000
PC-9801VF2		¥102,000
PC-9801F2	PC-286V H20	¥245,000
PC-9801VF2		¥202,000
PC-9801VM2		¥170,000



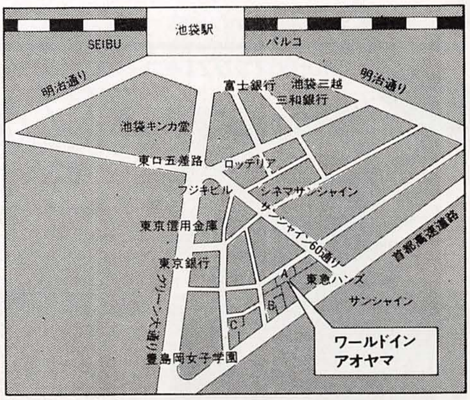
ショウルームインフォメーション



ショッププルメリア特価セール

4月のお休み：7(木)・14(木)・15(金)・21(木)・28(木)
5月のお休み：11(水)・12(木)・19(木)・26(木)
ショールーム営業時間
11:00〜18:30

プルメリアセール中お買上げいただいたお客様全員にオリジナルディスクをプレゼント!!



■ワールド イン アオヤマ プルメリアセール

君の心をくぎづけにしているあのパソコンがもう君の手の中。ホットな情報がいっぱいのワールド イン アオヤマはひと足先に春のおとずれ…さあ、でかけよう! ワールド イン アオヤマへ……

株式会社 ワールド イン アオヤマ

アオヤマではハードとお客様のお好きなソフトを合せて御購入出来るシステムを取っておりますので合せて御相談下さい。

THE X-1 SERIES

新製品 X1 twin

どちらから始めるか、どこから楽しむか。もう遊び心はトップギア。



ソフトは本体と合わせてお買上げ下さい。

HEシステム搭載・コンパクトなICカードシステム

X1 twin A コース

CZ-830CB（本体）…………¥99,800
CZ-820DB（2000文字 HEディスプレー）…¥79,800
バックアップキット………¥ 3,400

定価合計¥183,000➡現金特価		
¥3,000 ×18回	ボなし	頭なし
¥3,900 ×36回	ボなし	頭なし
¥5,600 ×24回	ボなし	頭なし

TVも映るメディアコース

X1 twin B コース

CZ-830CB（本体）…………¥99,800
AN58C（RFコンバーター）………¥ 2,980

定価合計¥102,780➡現金特価		
¥3,200 ×30回	ボなし	頭なし
¥5,100 ×18回	ボなし	頭なし
¥7,500 ×12回	ボなし	頭なし

家庭用TVに直接可

X1 twin C コース

CZ-830CB（本体）…………¥99,800
CZ-820DB（2000文字 HEディスプレー）…¥79,800
CZ-8BS1（ステレオFM音源ボード）……¥23,800

定価合計¥203,400➡¥139,600		
¥3,400 ×12回	ボなし	頭 2万
¥4,600 ×36回	ボなし	頭なし
¥6,600 ×24回	ボなし	頭なし

TVも映るメディアコース

X1 twin D コース

CZ-830CB（本体）・………¥99,800
CZ-830DB（2000文字 HEディスプレー）…¥98,000
バックアップキット………¥ 3,400

定価合計¥201,200➡現金特価		
¥3,800 ×12回	ボなし	頭25,000
¥4,500 ×36回	ボなし	頭20,000
¥7,500 ×24回	ボなし	頭なし

TVも映るメディアコース

ICカードソフト

ソフト名	定　価	現金特価	ソフト名	定　価	現金特価
功夫	¥4,500	現金特価	ビクトリーラン	¥4,500	現金特価
ビクトリマンワールド	¥4,500	現金特価	カトちゃんケンちゃん	¥4,900	現金特価
上海	¥4,500	現金特価	ネクロマンサー	¥4,500	現金特価

SHARP CZ-820D



2000文字カラーディスプレー NEC・富士通・SHARPに接続可

定価¥79,800➡¥39,800

※NEC・富士通の場合ケーブル別売

SHARP CZ-503F



（X-1用シングルドライブディスク）

定価¥49,800➡現金特価

SHARP CZ-8BS1



〔ステレオ音源ボード〕

定価¥23,800➡現金特価

パソコンテレビ X1G

街のオアシス都会派のベストセラーX1Gシリーズ!!

多彩につき合えるX1Gを買って！



ファッションを選ぶ感覚でお決め下さい。2つのオリジナル・ブランドと無限のバリエーションを用意しています。

by World in Aoyama

1. 初のマルチビジュアル端子搭載
2. ジョイカード標準装備
3. タテ・ヨコ両用タイプ
4. 先進機能にもうれしい対応

X1G Model10 A コース

CZ-820CE …………¥69,800
CZ-503F（シングルディスク）……¥49,800

定価合計¥119,600➡¥49,900		
¥ 3,200 ×18回	ボなし	頭なし
¥ 4,600 ×12回	ボなし	頭なし
¥ 8,800 × 6回	ボなし	頭なし

X1G Model10 B コース

CZ-820CE（本体）……¥ 69,800
AN-58C（RFコンバーター）…¥ 2,980

定価合計¥72,780➡¥19,300

X1G Model10 C コース

CZ-820C（本体）…………¥69,800
CZ-820D（ディスプレーテレビ）……¥79,800

定価合計¥340,400➡現金特価

クレジット支払側はお電話で

X1G Model10 E コース

CZ-820CE（本体）……¥ 69,800
CZ-8BS1（FM音源ボード）…¥ 23,800
AN-58C（RFコンバーター）…¥ 2,980

定価合計¥173,400➡¥39,800		
¥ 3,700 ×12回	ボなし	頭なし
¥ 7,000 × 6回	ボなし	頭なし
¥13,800 × 3回	ボなし	頭なし

家庭用TVに直接可

X1G Model30 A' コース

CZ-822CB（本体）……¥118,000
CZ-820DB（ディスプレーテレビ）…¥ 79,800
CZ-8BS1（ステレオFM音源ボード）…¥ 23,800

定価合計¥222,600➡¥119,500		
¥ 3,900 ×36回	ボなし	頭なし
¥ 5,700 ×24回	ボなし	頭なし
¥10,700 ×12回	ボなし	頭なし

TVも映るメディアコース

X1G Model30 B コース

CZ-822CB（本体）……¥118,000
AN-58C（RFコンバーター）…¥ 2,980

定価合計¥120,980➡¥62,300		
¥ 3,000 ×24回	ボなし	頭なし
¥ 5,700 ×12回	ボなし	頭なし
¥11,000 × 6回	ボなし	頭なし

家庭用TVに直接可

X1G Model30 C' コース

CZ-822C（本体）……¥118,000
CU-14G（2000文字ディスプレー）¥ 49,800
ブランクディスケット（5"2D,10枚）¥ 17,000

定価合計¥184,800➡¥90,800		
¥3,000 ×36回	ボなし	頭なし
¥4,300 ×24回	ボなし	頭なし
¥8,200 ×12回	ボなし	頭なし

X1G Model30 D コース

CZ-820D（ディスプレー）…¥ 79,800
CZ-822C（本体）…………¥118,000
バックアップキット（ディスク）¥ 3,400

定価合計¥201,200➡¥99,900		
¥3,300 ×36回	ボなし	頭なし
¥4,700 ×24回	ボなし	頭なし
¥6,100 ×18回	ボなし	頭なし

TVも映るメディアコース

X1 turbo Z / Z II

X-1 turboZ及びZⅡをコースでお買い上げいただいた方全員にもれなく「ファイブXフロッピーホルダー」をプレゼント！

プレゼント



リアルな映像と音が創造力をかきたてる。"アートスタジオ・Turbo Z"ZⅡ登場。

はしゃぎすぎないのが立派です。

メインメモリ128Kバイト実装NEW Z-BASIC搭載!!

X1 turboZ A コース

CZ-880CB（本体）……¥218,000
CZ-880DB（15 カラーディスプレー）¥109,800
CZ-6ST1B（チルドスタンド）…¥ 5,800

定価合計¥333,600➡~~¥190,000~~		
¥ 6,200 ×36回	ボなし	頭なし
¥ 4,800 ×18回	ボなし	頭なし
¥ 9,000 ×24回	ボなし	頭なし
¥17,100 ×12回	ボなし	頭なし

X1 turboZ B コース

ZⅡ仕様コース（パーツの接続によりZⅡと全く同じ）

CZ-880CB（本体）……¥218,000
CZ-880DB（15 カラーディスプレー）¥109,800
CZ-6ST1B（チルドスタンド）…¥ 5,800
CZ-141SF（Z-BASIC・64KRAM）¥ 18,800

定価合計¥352,400➡¥206,000		
¥ 6,700 ×36回	ボなし	頭なし
¥ 5,200 ×18回	ボなし	頭なし
¥ 9,700 ×24回	ボなし	頭なし
¥18,500 ×12回	ボなし	頭なし

X1 turboZⅡ A コース

CZ-881CB（本体）……¥179,800
CZ-880DB（15 カラーディスプレー）¥109,800
CZ-6ST1B（チルドスタンド）…¥ 5,800
バックアップキット……¥ 4,800

定価合計¥300,200➡現金特価		
¥ 4,100 ×36回	ボ18000	頭なし
¥ 5,500 ×18回	ボなし	頭なし
¥ 7,100 ×36回	ボなし	頭なし
¥10,300 ×24回	ボなし	頭なし

X1 turboZⅡ B コース

CZ-881CB（本体）……¥179,800
CZ-880DB（15 カラーディスプレー）¥109,800
CZ-6ST1B（チルドスタンド）…¥ 5,800
CZ-8PK7（24 ドットプリンター）…¥122,000

定価合計¥417,400➡現金特価		
¥ 5,400 ×36回	ボなし	頭150000
¥ 8,000 ×18回	ボなし	頭なし
¥ 9,200 ×30回	ボ18000	頭なし
¥14,900 ×24回	ボなし	頭なし

東京都豊島区東池袋1-27-12明治生命池袋ビル 〒170 池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170 ワープロ店 東京都豊島区池袋パールシティー 〒170

今、X68000をコースでお買い上げいただいた方全員にもれなく（最新ソフト）「アルカノイド」をプレゼント！

16ビット最速の68000だから……

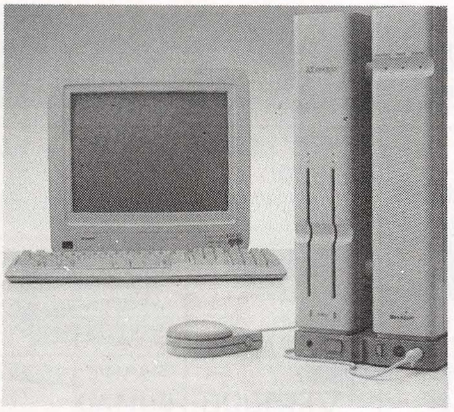
ちょっと触れてみたい X68000

特典いっぱいのX68000
アルカノイドプレゼント

シンプルさの中にも華やかさを持ったX68000

特典いっぱいのX68000をワールドインアオヤマで！

今、X68000をお買上げのお客様に
●オリジナルXメンバーズカード電卓プレゼント●「それゆけX1」1年間無料購読●"X68000EXE（エグゼ）クラブ"に入会
●CLUB246ゴールド会員として登録●最新ソフト「アルカノイド」プレゼント●「ファイブXフロッピーホルダー」プレゼント



1 大容量メモリ制御に適した68000を搭載
2 2Mバイトの大容量メモリ
3 独自のフレンドリーOS搭載
4 JIS第1、第2水準漢字ROMの搭載
5 65,536色同時表示の自然色グラフィックス
6 ステレオ対応FM音源& AD PCM
7 ハイポジションのグラディウスも登場（同梱）

X68000 A コース

CZ-600C（本体+keyボード）‥¥369,000
CZ-600D［15 カラーディスプレーテレビ］‥‥¥129,800
CZ-6ST1（チルドスタンド）‥‥¥ 5,800

定価合計¥504,600➡現金大特価

¥ 6,600×36回	㋭なし ㋟15万
¥11,400×36回	㋭なし ㋟なし
¥11,900×24回	㋭なし ㋟10万

X68000 D' コース

CZ-611C（20MHDD付本体）‥‥¥399,800
CZ-611D［15'カラー0.31 ディスプレーテレビ］‥‥¥145,000
CZ-6ST1（チルドスタンド）‥‥‥¥ 5,800
CZ-8PC2（24熱転写プリンター）‥‥¥ 69,800
CZ-6VT1（カラーイメージユニット）‥¥ 69,800
AN-160SP（スピーカーシステム）‥¥ 59,800
CZ-6BE1A（1MB増設ラム）‥‥¥ 35,000
CZ-8NJ1（ジョイカード）×2 ‥‥‥¥ 3,400

定価合計¥788,400➡現金大特価

¥ 9,800×47回	㋭なし ㋟25万
¥10,000×36回	㋭25000 ㋟20万
¥20,500×36回	㋭なし ㋟なし

X68000 B コース

CZ-600C（本体+keyボード）‥‥¥369,000
CZ-600D［15 カラーディスプレーテレビ］‥‥¥129,800
CZ-6ST1（チルドスタンド）‥‥‥¥ 5,800
サウンドPRO68K（音声作成ソフト）‥¥ 15,800
ミュージックPRO68K（楽譜入力ソフト）¥ 18,800

定価合計¥539,200➡現金特価

¥ 7,600×36回	㋭なし ㋟15万
¥12,300×36回	㋭なし ㋟なし
¥17,900×24回	㋭なし ㋟なし

X68000 C コース

CZ-600C（本体+keyボード）‥¥369,000
CZ-600D［15 カラーディスプレーテレビ］‥¥129,800
CZ-6ST1E（チルドスタンド）‥¥ 5,800
CZ-6VT1（カラーイメージユニット）¥ 69,800
アルカノイド‥‥‥‥‥‥‥‥¥7,800

定価合計¥582,200➡現金特価

¥ 6,800×36回	㋭なし ㋟20万
¥10,200×48回	㋭なし ㋟なし
¥12,100×24回	㋭なし ㋟15万

X68000 E コース

CZ-611C（20MHDD付本体）‥¥399,800
CZ-601D［15'カラー0.39 ディスプレーテレビ］‥¥119,800
CZ-6ST1（チルドスタンド）‥‥‥¥ 5,800

定価合計¥533,200➡現金大特価

X68000 F コース

CZ-611C（20MHDD付本体）‥¥399,800
CZ-611D［15'カラー0.31 ディスプレーテレビ］‥¥145,000
CZ-6ST1（チルドスタンド）‥‥¥ 5,800

定価合計¥558,400➡現金大特価

X68000にHDモデル登場

X68000 G コース

CZ-611C（20MHDD付本体）‥‥¥399,800
CZ-600D［15'カラー0.39 ディスプレーテレビ］‥¥129,800
CZ-6ST1（チルドスタンド）‥‥‥¥ 5,800

定価合計¥535,400➡現金大特価

X68000ソフト&周辺機器

下記周辺機器は現金特価をお電話にてお問い合せ下さい。本体と合せてお申込みの場合、クレジット及び代金引換にて受け賜ります。

X68000には、ブラックとオフィスグレーのカラーがあります。

タイトル	定価	販売価格	一言コメント	型番	商品名	定価	販売価格
Kamikaze	¥68,000	現金特価	統合型スプレッドシート	CZ-6VT1	カラーイメージユニット	¥ 69,800	現金特価
サウンドPRO 68K	¥15,800	現金特価	音色データ作成ツール	CZ-6BE1	1MB増設RAMボード	¥ 35,000	現金特価
スペースハリア	¥ 6,800	6,330	美しい高速3Dグラフィックス	CZ-6BE2	2MB増設RAMボード	¥ 79,800	現金特価
C compiler PRO68K	¥39,800	現金特価	プログラムを効率良くサポートします。	CZ-6BE4	4MB増設RAMボード	¥138,000	現金特価
ミュージックPRO 68K	¥18,800	現金特価	FM音源機能をフルに稼働	CZ-6EB1	拡張I/Oボックス	¥ 88,000	現金特価
BUSINESS PRO68K	¥68,000	現金特価	データベース、グラフ作成を一体化したビジネスツール。	CZ-6BG1	GP-1Bボード	¥ 59,800	現金特価
ビジレスAD 68K	¥98,000	現金特価	BBSターミナル。	CZ-6BU1	ユニバーサルI/Oボード	¥ 39,800	現金特価

Hobbyソフトは本体と合せてお問い合せ下さい。

X-1 Twin／X-1 TurboZ用機器

型番	商品名	標準価格	現金特価
CZ-53F	X-1 Twin用5 増設ドライブ	¥19,800	現金特価
CZ-141SF	NEW Z BASIC 64KRAM付 即納	¥18,800	現金特価
CZ-8PK9	24ドット漢字プリンター	¥89,800	現金特価

新製品 X-1シリーズ周辺機器

X-1 Twin対応
全てのX-1シリーズに対応

型番	商品名	標準価格	現金特価
CZ-8BV2	カラーイメージボード	¥ 39,800	¥32,800
CZ-8BS1	ステレオタイプFM音源カード	¥ 23,800	現金特価
CZ-8TM1	モデムユニット	¥ 29,800	現金特価
CZ-8BM2	RS-232Cマウスボード	¥ 19,800	現金特価
CZ-8RL1	データレコーダ	¥ 24,800	¥19,800
CU-14GB	14型カラーディスプレー	¥ 49,800	¥29,800
X-1用	ジョイカード 延長コード付	¥ 3,200	¥ 2,900
CZ-8BR1	立体映像セット	¥ 29,800	現金特価
X-1用	X-1turboマウス	¥ 13,800	¥ 6,000
CZ-8PK2	18ドット漢字プリンター	¥134,800	¥24,800
CZ-502F	320Kバイトデュアルフロッピー	¥ 99,800	現金特価
CZ-8BV1	カラーイメージボード	¥ 39,800	¥25,800
CZ-8VC	RFコンバーター	¥ 15,800	¥13,800
CU14F/G用	スモークドフィルター	¥ 9,800	¥ 5,980

CU14G/F1をお使いの方の眼を守ります。

CZ8PC2

第2水準漢字ロムがついて
さらにコストもお得
24ドット熱転写プリンター
CZ-8PC1（X1シリーズケーブル付）・¥69,800

定価合計¥69,800➡¥54,800

¥3,300×18回	㋭なし ㋟なし
¥4,900×12回	㋭なし ㋟なし

新製品 CZ-8PK8

ニーズに応える136桁
プッシュ式のトラクターユニット付
24ドット漢字プリンター
CZ-8PK8（ケーブル付）‥‥‥‥¥152,000

定価合計¥152,000➡現金特価

¥4,100×36回	㋭なし ㋟なし
¥6,000×24回	㋭なし ㋟なし

新製品 CZ-8PK9

ハガキ印字可能
第2水準漢字装備
24ドット10インチ漢字プリンター
CZ-8PK9（ケーブル付）‥‥‥‥¥89,800

定価合計¥89,800➡現金特価

¥3,500×24回	㋭なし ㋟なし
¥6,600×12回	㋭なし ㋟なし

WORLD IN AOYAMA

FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

お問い合せは 03-987-7771

X-1シリーズ システムソフト

商品名		機種名	価格	現金特価
コスモステーション		CZ-136SF（2D・5"FD版）	¥ 9,800	¥ 9,200
モデムターミナル		CZ-133SF（2D・5"FD版）	¥25,800	¥ 8,100
turbo ターミナル		CZ-131SF（2D・5"FD版）	¥ 8,800	¥ 8,100
ランゲージマスター（CP/M®）		CZ-128SF（2D・5"FD版）	¥ 9,800	¥ 9,200
turbo CP/M（漢字版）		CZ-130SF（2D・5"FD版）	¥14,800	¥13,600
ミュートピア		CZ-139SF（2D・5"FD版）	¥12,800	¥11,700
ランゲージシリーズ	FORTRAN	CZ-115LF（2D・5"FD版）	¥13,800	¥12,600
	C	CZ-116LF（2D・5"FD版）	¥13,800	¥12,600
	turbo LOGO（漢字版）	CZ-117SF（2D・5"FD版）	¥18,800	¥17,000
	COBOL	CZ-118LF（2D・5"FD版）	¥13,800	¥12,600
	PROLOG	CZ-119LF（2D・5"FD版）	¥13,800	¥12,600
	LISP	CZ-120LF（2D・5"FD版）	¥13,800	¥12,600
	APL	CZ-126LF	¥13,800	¥12,600

X68000でアルカノイド!!

ワールドインアオヤマの お得で安心なサービス

1 「初めて」はパソコンの基本です。
初めての方でも、ぜひ一度訪ねて下さい。最新商品からグレードアップされた中古まで、豊富な在庫の中から、経験豊かなスタッフが基本から応用まで適切なアドバイスを致します。

2 激安金利に簡単クレジット
商品が決まったら、お支払い計画は係員にお任せ下さい。月々の金額からボーナス設定までお客様にぴったりのオリジナルコースをお作りします。ロータスクレジットはワールドインアオヤマとクレジット会社とのオリジナルプランニングにより、大幅な手数料ダウンが実現したものです。

3 アフターサービスも万全
もしご使用中、機種に異常や疑問を感じられた場合、どんな小さなことでもご質問下さい。専門のスタッフが適確に診断、お答え致します。

4 見て、触れて、納得して下さい
ショールームでは、お客様に一切声をかけないこともサービスの一つと思っております。お客様ご自身でじっくりとお選び下さい。

5 グーンとお得な下取システム
今お持ちの機種を高額下取。僅かなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です。

6 うれしい代引システム
商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日もOK。日付、時間の指定もお受けします。(離島の方は代引できませんのでご了承下さい。)

7 VIPカード「*CLUB246*」
商品お買上の皆様に「*CLUB246*」カードをお渡し致します。次回からお電話あるいは店頭でお名前だけおっしゃって下さい。全てのデータが登録されていますので、買換やシステムアップ時に会員価格でご提供等、特典一杯の強いカードです。

8 もしも初期不良があったら
お買上当初より異常がみられる場合、1週間以内にお電話下さい。お荷物をお宅迄ひきとりに参ります。当社にて再チェック後別商品と交換させて頂きます。

AV事業部 東京都豊島区東池袋1－28－6 〒170

株式会社 ワールド イン アオヤマ

REFRESH PASOCOM

特選中古パソコン

今月の限定お買得品

SHARP 新品
〔2,000文字ディスプレー〕
CU-14G
NEC、SHARP、富士通、接続可能

CU-14G〔B・E〕〔8ピンRGBディスプレー〕
定価¥49,800➡**¥29,800**

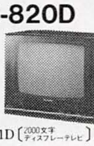
SHARP PC-1360 限定品
シリアルインターフェイス装備
PC-1360〔ポケコン・本体〕‥¥29,800
プログラム編集機能
RAMカード2スロット装備
定価合計¥29,800➡**¥19,800**

SHARP X1 turbo Z

このセットにCZ141SFを付けるとturboZIIになります
CZ880CB(本体)……¥218,000➡¥120,000
CZ880DB(ディスプレー)¥109,800➡¥79,000
セット合計¥347,000➡~~¥188,000~~

SHARP X1 G10 新品同様品

CZ-820C〔本体〕……¥69,800
CZ-58C〔RFコンバータ〕¥2,980
セット合計¥72,780➡**¥19,300**

SHARP 新品同様品
CZ-820D

CZ-811D〔2000文字ディスプレーテレビ〕
〔NEC、富士通、SHARPの本体に接続可〕
定価¥79,800➡**¥39,800**

SHARP CZ-8PK6 限定品
15インチ24ドットプリンター
第2水準漢字ロム付
定価¥159,000➡**¥89,800**

CZ-8PK5 限定品
10インチ24ドット漢字プリンター
第2水準漢字ロム付
定価¥129,000➡**¥69,800**

SHARP CZ-822C 限定品
CZ-822C……¥118,000
定価合計¥118,000➡**¥59,800**

Victor ●ソフト写画楽プレゼント!!
新品同様品
〈MSX²パソコン〉
HC-90(128K、3.5ドライブ付)
定価合計¥168,000➡**¥79,800**

リンクスネットワークプレゼント
Panasonic A1 MSX2
連射式ジョイパッド付・独立10キーを搭載
FS-A1mk2……¥29,800
発売記念価格……**¥26,800**

NEC PC-9801VX21
¥433,000➡**¥248,000**

EPSON VP-1000

PC対応〔135桁〕
日本語ドットプリンター
¥154,000➡現金特価

SHARP 新品限定品
CU14AD

CU-14AD〔0.31アナログビデオアート対応 4050文字ディスプレー〕
定価合計¥84,800➡現金大特価

SHARP X1プリンター 限定品
CZ-8PD3 9ドットプリンター
定価合計¥54,800➡**¥19,800**
8PD3プリンターは8PK2と異なる為に漢字出力は出来ません。

SANYO WAVY 23
新品限定品
PHC-23(MSX2 128K)
定価合計¥32,800➡**¥24,800**

リンクスネットワークプレゼント
Panasonic A1
FS-A1F……¥54,800
発売記念価格……**¥48,800**

NEC
PC8801 23……¥39,800➡**¥33,800**
PC8801 24……¥39,800➡**¥33,800**

NEC

6001シリーズ本体
PC-6001MKII〔家庭用TVに直接可能〕……¥84,800 ► ¥12,000
PC-6001MKIISR〔RFモジューレーター付〕……¥89,000 ► ¥20,000
PC-6601〔3.5"ドライブ付、家庭用TVに直接可能〕……¥143,000 ► ¥25,000
PC-6601SR〔3.5"ドライブ付、家庭用TVに直接可能〕……¥155,000 ► ¥38,000

8001シリーズ本体
PC-8001MKII……¥123,000 ► ¥12,000
PC-8001MKIISR……¥108,000 ► ¥14,000
PC-8001MKIISR〔新品〕……¥108,000 ► ¥16,800

データレコーダ
PC-DR312……¥12,800 ► ¥6,800
PC-DR321〔新品〕……¥198,000 ► ¥12,800
PC-DR312〔新品〕……¥128,000 ► ¥9,500
PHC-DRII〔新品〕……¥12,800 ► ¥9,200
PC-DR311……¥12,800 ► ¥6,000
PC-6081……¥12,800 ► ¥6,000
PC-6082……¥19,800 ► ¥7,000

ディスプレー
NEC本体に接続できるディスプレーを紹介

●2000文字ディスプレー(デジタル)
PC-KD201……¥59,800 ► ¥18,000
PC-KD251K……¥59,800 ► ¥25,000
PC-KD351……¥998,000 ► ¥25,000
CU-14GE……¥49,800 ► ¥26,800
CU-14FA2〔アナログ2000文字NEC対応ケーブル付〕〔新品〕……¥54,800 ► ¥34,000
CU-14GB〔新品同様〕……¥49,800 ► ¥29,800
CU-14GE〔新品同様〕……¥49,800 ► ¥29,800
CU-14G及びCU14FA1はNEC・SHARP・富士通他の本体に接続できます

●2000文字ディスプレーテレビ
PC-TV151……¥94,800 ► ¥42,000
CZ-811D……¥89,800 ► ¥37,800
CZ-820DB〔2000文字ディスプレーTVテレビ〕……¥89,800 ► ¥37,800
CZ-820D〔新品同様〕……¥89,800 ► ¥39,800

●4050文字デジタルディスプレー
PC-KD551……¥118,000 ► ¥42,000
PC-KD551K……¥99,800 ► ¥48,000
PC-8853N〔0.31ピッチRGB〕……¥168,000 ► ¥48,000

●4050文字アナログディスプレー
PC-KD852……¥99,800 ► ¥50,000
PC-KD854……¥89,800 ► ¥50,000
PC-KD854〔新品〕……¥89,800 ► ¥53,000
PC-KD862〔アナログRGB〕……¥99,800 ► ¥67,000
PC-KD862〔アナログRGB〕〔新品同様〕……¥99,800 ► ¥70,000
CU-14AD〔アナログRGBビデオボード対応〕〔新品同様〕……¥84,800 ► ~~¥58,000~~

●4050文字アナログ、デジタルディスプレー
CMT-146L〔アナログRGB〕……¥89,800 ► ¥48,000
CU14AG2〔アナログRGB〕……¥84,800 ► ¥47,000
CU14A4〔アナログRGB〕〔新品同様〕……¥89,800 ► ¥49,800

●4050文字 2000文字デジタルディスプレーテレビ
CZ870D〔新品同様〕……¥108,000 ► ¥68,000

●4050文字 2000文字アナログディスプレーテレビ
PC-TV351……¥129,800 ► ¥78,000
PC-TV453N〔ビデオボード対応〕〔新品同様〕……¥138,000 ► ¥現金特価
PC-TV352〔新品同様〕……¥115,000 ► ¥77,800
CZ-600D〔B1K対応〕〔新品同様〕……¥129,800 ► ¥89,000

●その他
PC-6041〔2000文字モノクロ〕……¥36,800 ► ¥8,000
PC-60M43〔15色ディスプレー〕……¥65,800 ► ¥18,000
PC-8851〔4050文字グリーンディスプレー〕……¥58,800 ► ¥20,000
大特価品に関しましては、お電話にてお問い合せ下さい。☎03-987-7771
お使いの本体に合うディスプレーをお気軽にお問い合せ下さい。

フロッピーディスク
TF20〔5"フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕¥142,000 ► ¥35,000
K-305〔両面倍密ディアルフロッピー〕……¥128,000 ► ¥38,000
PC-8031-2W〔5"フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕……¥248,000 ► ¥現金大特価
PC-80S31〔5"フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕¥168,000 ► ¥48,000

8801シリーズ本体
8801フェア中

現金大特価品に関しましては、お電話にてお問い合せ下さい ☎03-987-7771
PC-8801……¥228,000 ► ¥22,000
PC-8801〔漢字ロム付〕……¥266,000 ► ¥25,000
PC-8801 II10……¥168,000 ► ¥33,000
PC-8801 II30〔5"ドライブ2機増設〕……¥275,000 ► ¥58,000
PC-8801 II30〔5"ドライブ2機増設〕……¥275,000 ► ¥58,000
PC-8801 II30〔5"ドライブ2機標準装備〕……¥275,000 ► ¥58,000
PC-8801 IISR30〔5"ドライブ2機増設〕……¥258,000 ► ¥89,000
PC-8801 IIFR20〔5"ドライブ1機標準装備〕……¥148,000 ► ¥73,000
PC-8801 IIFR30〔5"ドライブ1機増設〕……¥178,000 ► ¥85,000
PC-8801 IIFR30〔5"ドライブ2機標準装備〕……¥178,000 ► ¥85,000
PC-8801FH20……¥138,000 ► ¥85,000
PC-8801FH20〔新品同様〕……¥138,000 ► ¥92,000
PC-8801FH30……¥168,000 ► ¥98,000
PC-8801FA……¥168,000 ► ¥110,000
PC-8801 IIMR〔1Mバイトドライブ2機標準装備〕……¥238,000 ► ¥98,000
PC-8801MH……¥208,000 ► ¥108,000
PC-8801MH〔新品同様〕……¥208,000 ► ¥124,000
PC-8801MA……¥198,000 ► ¥130,000
PC-88VA……¥298,000 ► ¥169,000

9801シリーズ本体
256K増設ラムボード〔10MHz対応〕〔新品〕……¥39,800 ► ¥9,800
256K増設ラムボード〔I O データ〕〔新品〕……¥14,800 ► ¥12,800
512K増設ラムボード〔I O データ〕〔新品〕……¥20,000 ► ¥16,900
1MB. RAMディスク〔RAMディスクソフト付〕〔新品〕……¥45,000 ► ¥28,000
1.5MB. RAMディスク〔RAMディスクソフト付〕〔新品〕……¥58,500 ► ¥38,000
PC-9801E〔漢ロム付〕……¥245,000 ► ¥60,000
PC-9801U2……¥298,000 ► ¥88,000
PC-9801UV2……¥318,000 ► ¥190,000
PC-9801UV21……¥318,000 ► ¥169,000
PC-9801F2〔5"ドライブ2機標準装備〕……¥398,000 ► ¥108,000
PC-9801m2〔1Mバイトドライブ2機標準装備〕……¥415,000 ► ¥148,000
PC-9801VF2〔5"ドライブ2機標準装備〕……¥348,000 ► ¥158,000
PC-9801Vm2〔5"ドライブ2機標準装備〕……¥415,000 ► ¥198,000
PC-9801Vm21……¥390,000 ► ¥208,000
PC-9801Vm21〔本体〕〔新品同様〕……¥390,000 ► ¥現金特価
PC-9801VX2……¥433,000 ► ¥238,000
PC-9801VX21〔本体〕……¥433,000 ► ¥248,000
PC-9801VX41〔本体〕……¥630,000 ► ¥400,000
PC-98LT model 11……¥238,000 ► ¥154,700
PC-98LT model 21〔新品同様〕……¥288,000 ► ¥187,200

プリンター
PC-PR401〔サーマルプリンター〕……¥39,800 ► ¥15,000
RP-80F TII〔シリアルプリンター〕……¥89,000 ► ¥18,000
GP-500M〔シリアルプリンター〕……¥49,800 ► ¥19,800
PC-8826〔カラープロッタープリンター〕……¥148,000 ► ¥38,000
PC-PR103〔インパックトラインドットプリンター〕……¥89,800 ► ¥23,000
PC-PR104〔日本語プリンター〕……¥99,800 ► ¥38,000
G10XPJ〔PC-8822対応〕〔新品同様〕……¥99,800 ► ¥32,000
PC-6022〔シリアルプリンター〕……¥29,800 ► ¥11,000

●ドット漢字プリンター
RP80F TIIK〔16漢字プリンター〕……¥129,000 ► ¥30,000
GP-550M〔16漢字プリンター〕……¥119,800 ► ¥26,000

●熱転写漢字プリンター
PC-PR406M〔24熱転写プリンター〕……¥59,800 ► ¥39,800
PC-PR406M〔新品〕……¥59,800 ► ¥46,000
PC-PR101TL〔24ドット10インチ〕……¥79,800 ► ¥48,000
PC-PR101TL2〔新品〕……¥79,800 ► ¥現金特価
AP-80EX PC〔24ドット〕〔新品同様〕……¥69,800 ► ¥46,000
PC-PR406〔24熱転写漢字プリンター〕……¥99,800 ► ¥48,000
PC-8825〔24熱転写プリンター〕……¥176,000 ► ¥30,000

●24ドット10インチ漢字プリンター
PC-PR101……¥238,000 ► ¥58,000
PC-PR101F2〔第2水準漢ロム付〕〔新品同様〕……¥138,000 ► ¥92,000
NM-9700〔カラープリンター〕〔新品同様〕……¥163,000 ► ¥110,000
VP-800〔PCセット〕〔第2水準ロム付〕〔新品〕……¥124,000 ► ¥98,000

●24ドット15インチ漢字プリンター
PC-PR201……¥298,000 ► ¥78,000
NM-9400S〔新品同様〕……¥310,000 ► ¥108,000
HG-2500〔PCセットインクジェットプリンター〕〔新品同様〕……¥258,000 ► ¥148,000
PC-PR201H……¥288,000 ► ¥148,000
PC-PR201H2〔カラープリンター〕……¥245,000 ► ¥157,000
PC-PR201H2〔カラープリンター〕〔新品同様〕……¥245,000 ► 現金特価
PC-PR201V2〔15カラープリンター〕〔新品限定8台〕……¥298,000 ► 現金特価
PC-PR201F……¥188,000 ► ¥89,000
PC-PR201F2〔第2水準漢ロム付〕〔新品同様〕……¥158,000 ► ¥100,000
NM-9950〔カラープリンター〕……¥245,000 ► ¥125,000
NM9950II〔15"カラープリンター〕〔新品限定5台〕……¥245,000 ► ¥159,000
VP130K〔カートリッジ、ケーブル付〕……¥177,000 ► ¥78,000
VP135K〔カートリッヂ、ケーブル付〕〔新品限定品〕……¥177,000 ► ¥84,800

●その他
PC-IN502〔イメージスキャナ〕……¥99,800 ► ¥67,000
PC-IN503〔イメージスキャナ〕〔新品同様〕……¥149,800 ► ¥115,000
PC-IN503H〔イメージスキャナ〕〔新品同様〕……¥165,000 ► ¥126,000

ハードディスク
HDD-20S〔EPSON 20M〕〔新品同様〕……¥198,000 ► ¥118,000
SP-520〔ユース 20M〕〔新品同様〕……¥118,000 ► ¥74,800
HD-4020〔ICM 20M〕〔新品同様〕……¥230,000 ► ¥159,800

SHARP

CZ-8BV1〔新古品〕……¥39,800 ► ¥25,800
CZ-81P〔X-1G用プロッタープリンター〕〔新古品〕……¥49,800 ► ¥9,800
シャープオリジナルディスク〔5'2HD、10枚〕……¥24,000 ► ¥3,350
シャープオリジナルディスク〔5'2D、10枚〕〔新品〕……¥18,000 ► ¥2,350

本体
MZ-1500……¥89,800 ► ¥23,800

東京都豊島区東池袋1-27-12明治生命池袋ビル 〒170 池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170 ワープロ店 東京都豊島区池袋パールシティー 〒170

INFORMATION

WORLD IN AOYAMA
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

1 まずお電話下さい

これは? と思ったら…どんどんお電話下さい!

ワールド イン アオヤマでは皆様からのお電話をお待ちしております。その他新製品の速報や他メーカーのパソコンとの比較、接続方法など、お客様の小さななぜ? これは? といったご質問にも親切にお答え致します。

2 お支払方法

❶うれしい代引システム

面倒なお振込みの手間がはぶけます。商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日の配送もOK。日付、時間の指定もお受けします。(離島の方は代引できませんのでご了承下さい。)

❷もちろんクレジットで! クレジットカードもOK!

ご都合に合わせてお支払い金額、回数を設定できます。頭金なし月々3,000円より。あとは係員にご相談下さい。お客様にぴったりのコースをお選び致します。右のクレジットカードをお持ちの方。お支払いは1回払いです。お申し込みの際①カード名②会員No.③有効期限をご連絡下さい。

カードでお申し込みの場合、販売価格が変わりますのでお電話にてお問い合せ下さい。

3 グーンとお得な下取りシステム

今お持ちの機種を当社にて高額下取。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です。買換えをグーンとお徳にした下取システムはユーザーの皆様にきっと満足いただけるはずです。

パソコンの買取り、査定、注文

03-987-7771

不要になったパソコン高く買取ります。電話1本で査定し買取ります。近郊の方なら池袋店に直接お持ち下さい。代金はその日の受け取り。

※ワールド イン アオヤマでは、即金にて¥500,000円までお支払いさせていただきます。

●今すぐ注文はこのダイヤルへ

パソコンの下取り・買取り

03-986-6103

今お持ちのパソコンを下取りに出したり、買取りに出す場合のシステムや送り方をこの電話にて説明しております。

中古商品在庫センター問い合わせ

03-986-9991

その日の在庫のリストが全てわかります。在庫は毎日変わりますのでお気軽にお問い合せ下さい。注文センターはあなたからの電話をお待ちいたしております。

電話受付時間 ●月曜日～金曜日 10:00～22:00 ●土・日曜日・祭日 10:30～19:00

中古パソコンを価格だけで選んではいませんか?

ワールドインアオヤマの中古は他店にはマネのできない程多岐にわたる厳しいチェックをパスした特選品揃いです。企業よりの消耗品は一切扱っておりません。勿論、全商品マニュアル・ケーブル付ですので新品購入と同じ気分でお求めになれます。私共の自信は価格だけではありません。

SHARP

商品	定価	価格
MZ-2200(DR付)	¥147,800	¥ 10,000
MZ2500/30	¥199,800	¥ 62,000
MZ-2500V2(MZ-2531)(新品)	¥199,800	¥125,000
MZ2861(本体)	¥328,000	¥198,000
CZ-600C(X68000)(本体)	¥369,000	¥248,000

ディスプレー

商品	定価	価格
CU14A4(4050、アナログデジタルRGB)(新品同様)	¥ 89,800	¥ 49,800
MZ-1D22(4050文字ディスプレー)	¥ 99,800	¥ 49,000
MZ-1D26(4050文字ディスプレー)(新品限定品)	¥ 89,800	¥ 69,800

The.X-1

商品	定価	価格
X-1(本体、ディスプレー、Gラム)	¥155,000	¥ 49,000
X-1Turbo II(本体)	¥178,000	¥ 65,000
X-1Turbo II(ディスプレー)	¥119,800	¥ 60,000
CZ-870C(X-1TurboIII)(本体)	¥168,000	¥ 72,000
CZ-870D(X-1TurboIII)(ディスプレー)	¥109,800	¥ 64,000
CZ-880D(X-1TurboZ)(ディスプレー)	¥109,800	¥ 72,000
X-1F 10(CZ811本体)	¥ 89,800	¥ 16,000
X-1F(CZ811ディスプレー)	¥ 89,800	¥ 37,800
X-1F(CZ-811Dディスプレー)(新古限定品)	¥ 89,800	¥ 39,800
X-1F 20(CZ812本体)	¥139,800	¥ 49,800
CZ-800C(本体、Gラム付)	¥155,000	¥ 12,000
CZ-801C(X-1C本体)	¥119,800	¥ 14,000
CZ-803C(本体)	¥119,800	¥ 14,000
CZ-802C(X-1D本体)(新品同様)	¥198,000	¥ 19,000
CZ-820D(X-1G用ディスプレーテレビ)	¥ 79,800	¥ 37,800
CZ-820D(X-1G用ディスプレーテレビ)(新品)	¥ 79,800	¥ 39,800
CZ-820C(X-1GModel 10本体)	¥ 69,800	¥ 16,800
CZ-820C(X-1GModel 10)(新品同様)	¥ 69,800	¥ 16,800
CZ-822C(X-1GModel 30本体)	¥118,000	¥ 56,800
CZ-822C(X-1GModel 30本体)(新品)	¥118,000	¥ 59,800
CZ-830C(X-1Twin)(本体)	¥ 99,800	¥ 76,000
CZ-830C(X-1Twin)(本体)(新品)	¥ 99,800	¥現金特価
CZ-880C(本体)	¥218,000	¥ 99,000
CZ-880C(X-1 TurboZ)(本体)(限定品)	¥218,000	¥110,000
X-1 TurboZセット(CZ-880CB+CZ-880DB)(新品同様)	¥347,800	¥188,000
X68000セット(CZ-600C+CZ600D)	¥498,800	¥333,000
CZ-620H(20MBHDD)(新品同様)	¥178,000	¥現金特価

X-1周辺機器

商品	定価	価格
CZ-8VC(X-1用RFモジューレーター)	¥ 15,800	¥ 11,000
CZ-8VC(X-1用RFモジューレーター)(新品)	¥ 15,800	¥ 13,800
CZ-8KR(漢字ロム)(新品)	¥ 38,000	¥ 15,900
CZ-8RL1(データーレコーダー)	¥ 24,800	¥ 17,800
CZ-8RL1(データーレコーダー)(新品)	¥ 24,800	¥ 19,800
CZ-300F(3'フロッピーディスク)	¥ 59,800	¥ 28,000
CZ-503F(5'シングルディスク)	¥ 49,800	¥ 34,000
CZ-503F(5'シングルディスク)	¥ 49,800	¥ 37,800
CZ-502F(5'デュアルディスク)	¥ 99,800	¥ 58,000

ディスクには1/F、ケーブルシステムディスク付

商品	定価	価格
CZ-8BV1(カラーイメージボード)	¥ 39,800	¥ 22,800
CZ-8BS1(FM音源ボード)	¥ 23,800	¥ 18,000
CZ-8EP(拡張I/Oポート)(新品)	¥ 11,800	¥ 9,800
CZ-8EB3(拡張I/Oボックス)(新品)	¥ 33,800	¥現金特価
CZ-139SF(作曲・編集が楽しめるミュージッククリエイタ)(新品)	¥ 12,800	¥ 11,700

※CZ-139SFはFM音源ボードが必要となります。

プリンター

商品	定価	価格
CZ-80PK	¥123,800	¥ 19,000
CZ8PP2(プロッタプリンター)	¥ 54,800	¥ 9,800
CZ-8PC1(24'熱転写プリンター)	¥ 69,800	¥ 48,000
MZ-1P14(MZ対応シリアルプリンター)	¥ 54,800	¥ 28,000
MZ-1P17(24'熱転写漢字プリンター)	¥ 79,800	¥ 37,000
MZ-1P17(24'熱転写漢字プリンター、ケーブル付)(新品)	¥ 79,800	¥ 42,800
CZ-8PK2(18'漢字プリンター)	¥134,800	¥ 19,800

ポケコン

商品	定価	価格
PC-1246DB(新品同様)	¥ 7,900	¥ 6,200
PC-1248DB(新品同様)	¥ 11,000	¥ 8,600
PC-1360(新品)	¥ 29,800	¥ 19,800
PC-1360K(新品)	¥ 36,800	¥ 29,000
PC-1500	¥ 59,800	¥ 17,000
CE-150(PC-1500/1用プリンター)(新品)	¥49,800	¥ 9,800
PC-1600K(新品)	¥ 69,800	¥ 55,000

FUJITSU

本体

商品	定価	価格
FM-7	¥126,000	¥ 15,000
FM-NEW7	¥ 99,800	¥ 18,000
FM-77L2	¥193,000	¥ 59,000
FM-77L4	¥238,000	¥ 62,000
FM-77D2	¥228,000	¥ 54,000
FM-77AV1	¥128,000	¥ 59,000
FM-77AV2	¥158,000	¥ 69,000
FM-77AV20EX(本体)	¥128,000	¥ 88,000
FM-77AV40EX(本体)	¥168,000	¥118,000

ディスプレー

商品	定価	価格
MB-27343(2000文字カラーディスプレー)	¥ 67,800	¥ 26,000
CZ-820D(2000文字デジタルテレビ)(新品同様)	¥ 79,800	¥ 39,800
CU14FA(2000文字カラーディスプレー)(ケーブル付)	¥ 49,800	¥ 29,000
CU14FA(2000文字カラーディスプレー)(21Pケーブル付)(新品)	¥ 49,800	¥ 34,000

フロッピーディスク

商品	定価	価格
MB-27611	¥128,000	¥ 58,000
MB-27603(シングルディスク)	¥440,000	¥ 52,000
MB-27631(3.5'ディスク)	¥ 85,000	¥ 58,000
LFD550FM(5'ディスク、1Fケーブル付)(新品)	¥ 98,000	¥ 68,800

プリンター

商品	定価	価格
SP-800F(セイコー社、シリアルプリンター)	¥ 64,800	¥ 28,000
FMPR-353A(15'ドットプリンター)(新品)	¥138,000	¥103,000
FMPR-302A(10'ドットプリンター)(新品)	¥128,000	¥ 98,000
FMPR-203B2(10'熱転写カラープリンター)(新品)	¥ 80,000	¥ 60,000

データレコーダ

商品	定価	価格
MB27502	¥ 12,800	¥ 7,200
MB27501	¥ 12,800	¥ 6,000
PHC-DR II(新品)	¥ 12,800	¥ 9,200

EPSON・日立・SONY・TOSHIBA

商品	定価	価格
PC-286V-STD(本体)	¥298,000	¥189,000
PC-286V-H20(本体)	¥443,000	¥289,000
PC-286U-STD(本体)	¥248,000	¥159,800
PC-286U-H20(本体)	¥393,000	¥249,800
PC-286CD(ディスプレー)	¥118,000	¥ 59,800
J-3100SL002(ラップトップ)	¥298,000	¥230,000
HDD-20S(HD3.5インチ20MB, 1/Fケーブル付)(新品)	¥198,000	¥110,000
HC-20(ハンドヘルド、DR付)	¥163,800	¥ 30,000
FP-80(プリンター)	¥149,800	¥ 15,000
TF-20(フロッピーディスク)	¥142,000	¥ 35,000
LFD550(フロッピーディスク)	¥148,000	¥ 38,000
FT80(80ケタドットプリンター)	¥ 89,000	¥ 15,000
AP80K(80ケタ熱転写プリンター)	¥ 80,300	¥ 35,000

(ロム+ケーブル+第2水準ロム付)

MSX

商品	定価	価格
HC-90(128Kドライブ1基付)(新品同様)(MSX²)	¥168,000	¥ 79,800
FS-4600F(128Kドライブ1基付)(ワープロパソコン)(新品同様)	¥138,000	¥ 99,800
CF2700(ナショナル、RF、32K)	¥ 59,800	¥ 13,000
CF3000(ナショナル、RF、64K)	¥ 79,800	¥ 19,000
FS-PW1(MSX用プリンター)(新品同様)	¥ 49,800	¥ 39,800
FS-FD-1(MSX用3.5'ディスクユニット)(新品同様)	¥ 44,800	¥ 34,800
HB-D20W(MSX用3.5ディスクユニット)(新品同様)	¥ 44,800	¥ 35,800
HC-30(ビクター、RF、32K)(新品)	¥ 34,800	¥ 14,800
HC-30(ビクター、RF、32K)	¥ 34,800	¥ 13,000
HB-101(SONY、RF、16K)	¥ 46,800	¥ 9,800
HB-201(SONY、RF、16K)	¥ 79,800	¥ 9,800
PHC-33(サンヨー、RF、DR、64K)	¥ 59,800	¥ 24,000
MBH21(日立32KRF)	¥ 49,800	¥ 13,000
HX-10D(東芝、RF、16K)	¥ 67,800	¥ 10,000
FS-A1(ナショナルMSX₂128K)	¥ 29,800	¥ 21,800
FS-A1mk2(ナショナルMSX₂ 128k)(新古品)	¥ 29,800	¥ 24,900
FS-A1F(ナショナルMSX₂ 3.5FDD内蔵)(新品)	¥ 59,800	¥ 48,800
PHC-23(MSX₂128K、2スロット)(新品)(限定品)	¥ 32,800	¥ 24,800
HB-F1(SONY MSX₂ 128k)	¥ 32,800	¥ 23,800
HB-F1/II(SONY MSX₂ターボ付)(新品同様)	¥ 29,300	¥ 26,800
HB-F1XD(SONY MSX₂ 3.5'FDD内蔵)(新品同様)	¥ 54,800	¥ 43,800
グラフィックエディター(写画楽・3.5'DDソフト)(新品同様)	¥ 12,800	¥ 9,000
NGA II(MSX用モデム)(新品)	¥ 14,800	¥ 11,800
リンクスソフト(MSX用ROM)(新品)	¥ 5,000	現金特価
リンクスネットワーク(NT-190)(新品)	¥19,800	¥ 14,800

FS-A1MK II及びFS-A1Fをお買上げいただいた方全員にリンクスネットワーク(定価¥19,800)をプレゼント。

全商品一年間の総合保険付

パソコン君は、とってもデリケート。取り扱いは注意が必要です。けれどもうっかりコーヒーをこぼしてしまったら…/そんな時でも大丈夫/ワールドインアオヤマは東京海上火災保険と提携し、全ての製品を一年間保険付で販売しています。商品が火災・爆発・破曲損・盗難・水濡れ等の様な損害を受けた場合には、保険金が支払われます。パソコン保険導入の為、お客様に¥1,300の負担をお願いいたしております。

株式会社 ワールド イン アオヤマ



身近になったあのソフト！「ソフトアーデン」は、全国どこでも最新のソフトをお届けいたします。欲しいソフトが、今すぐお手元へ……ソフトの動きは凄まじい。

9800シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
5"2DD・5"2HDシリーズ			
殺意の接吻(くちづけ)	5FD	5,800	5,400
Art of War 海戦版	5FD	9,800	9,120
大戦略 2	5FD	9,800	9,120
大戦略2エディターセット	5FD	6,000	5,580
信長の野望全国版	5FD	9,800	9,120
セイレーン	5FD	7,800	7,260
三国志	5FD	14,800	13,770
ベトナム1968	5FD	9,800	9,120
一石にかける青春	5FD	7,800	7,260
ヤシャ	5FD	7,800	7,260
グランド・マスター	2HD	9,800	9,120
アルギースの翼	5FD	7,800	7,260
フライトシミュレーション2	5FD	8,800	8,190
ドーム	5FD	9,800	9,120
ティル・ナ・ノーグ	5FD	9,500	8,840
〇星占術	5FD	18,000	16,740
碁きちくん対局囲碁	5FD	14,800	13,770
ファンタジー3	5FD	9,800	9,120
坂田血風録	5FD	8,800	8,190
ガンダーラー	5FD	7,800	7,260
ガイフレーム	5FD	8,200	7,630
ヒラニプラ	5FD	7,800	7,260
ザ・マン・アイ・ラブ	5FD	7,800	7,260
羅飛車	5FD	7,800	7,260
雀豪	5FD	8,800	8,190
麻雀大会	5FD	8,800	8,190
麻雀悟空	5FD	6,800	6,330
プロ野球ファン	5FD	8,800	8,190
ファンタジー・ナイト	5FD	7,800	7,260
囲碁	5FD	12,800	11,910
億万長者	5FD	9,800	9,120
財テク家計簿	5FD	9,500	8,840
維新の嵐	5FD	9,800	9,120
抜忍伝説	5FD	9,800	9,120
蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン	5FD	9,800	9,120
上海	5FD	6,500	6,050
ワールドゴルフ 2	5HD	7,800	7,260
ザナドウ	2FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ 2	5FD	5,800	5,400
マイト&マジック	5FD	9,800	9,120
飛龍（将棋）	5FD	7,800	7,260
サジリ	5FD	9,800	9,120
魔神宮	5FD	9,800	9,120
ファンタジー 2	5FD	9,800	9,120
リターンオブイシター	5FD	6,800	6,330
ウルティマ Ⅳ	5FD	9,800	9,120
ウォーニング	5FD	6,800	6,330
第４のユニット	5FD	6,800	6,330
うる星やつら	5FD	6,800	6,330
ヨトゥーン	5FD	7,800	7,260
ラプラスの魔	5FD	7,800	7,260
オーガ	5FD	6,800	6,330
イース	5FD	7,800	7,260
女子大生交際図巻	5FD	7,800	7,260
日本縦断セスナフライト	5FD	9,800	9,120
めぞん一刻	5FD	6,800	6,330
電脳水滸伝	5FD	7,800	7,260
ハイデッカー	5FD	7,800	7,260
ラスヴェガス	5FD	9,800	9,120
マンハッタンレクイエム	5FD	7,800	7,860
殺しのドレス	5FD	6,800	6,330
ロード・オブ・ウォーズ	5FD	8,500	7,910
エルスリート戦史	5FD	8,000	7,440
プロ野球養成ギプス	5FD	3,900	3,700
ハウメニロボット	5FD	9,500	8,840
★東京女子高生セーラー服	5FD	4,800	4,600
★ソープランドストーリー	5FD	7,800	7,260
★カインドギャル	5FD	6,800	6,330
★勝手に成ジャン	5FD	6,800	6,330
★美少女スタジオカット	5FD	3,800	3,600
★美少女ムービングスクール	5FD	3,800	3,600
★燃える野球拳	5FD	7,800	7,260
★リップスティック①～⑤	5FD	各3,000	各3,000
★天女伝説	5FD	7,800	7,260
★ふぇありいている	5FD	7,800	7,260
★あぶない女性心理学	5FD	5,800	5,400
★天使たちの午後美奈子	5FD	7,800	7,260
★少女伝説	5FD	6,800	6,330
★オレンジの媚薬	5FD	6,800	6,330
★華麗なえっち	5FD	5,800	5,400
★東京女子高制服図鑑	5FD	7,800	7,260
5"2DDシリーズ			
お嬢様くらぶ	2DD	6,800	6,330
ソーサリアン	2DD	9,800	9,120
ねぎ麻雀	2DD	6,800	6,330
名監督	2DD	6,800	6,330
バンガー	2DD	6,800	6,330
★ラブリーGAL	2DD	7,800	7,260
★ポッポレモン	2DD	7,800	7,260
3"52HDシリーズ			
ウルティマ Ⅳ	2HD	11,800	10,980
ダイレス	2HD	6,800	6,330

8800シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
信長の野望全国版マーク2	5FD	9,800	9,120
三国志	5FD	14,800	13,770
谷川浩司の将棋指南 2	5FD	7,800	7,260
殺意の口吻(くちづけ)	5FD	5,800	5,400
レニングラード	5FD	6,800	6,330
ザ・競馬2(予想)	5FD	10,000	9,300
ハイドライド 2	5FD	6,800	6,330
オペレーションレネード	5FD	6,800	6,330
戦国大名	5FD	6,800	6,330
七人のサムライ	5FD	6,800	6,330
蒼き狼ジンギスカン	5FD	9,800	9,120
シティーファイト	5FD	6,800	6,330
タなぎのホライゾン	5FD	6,800	6,330
A列車で行こう	5FD	7,800	7,260
蒼遊技	5FD	6,800	6,330
一石にかける青春	5FD	7,800	7,260
自己中心派	5FD	6,800	6,330
ホテルウォーズ	5FD	7,800	7,260
ザ・コックピット マーク2	5FD	5,800	5,400
森田和郎の将棋	5FD	7,800	7,260
棋太平	5FD	6,800	6,330
棋聖	5FD	7,800	7,260
ファンタジー 2	5FD	9,800	9,120
SHOGI 88	5FD	6,800	6,330
ガルフォース	5FD	7,800	7,260
ローグ	5FD	9,800	9,120
オーガ	5FD	6,800	6,330
パターンエディータ 88	5FD	7,000	6,510
ダビンチ	5FD	6,800	6,330
プロフェッショナル麻雀	5FD	6,800	6,330
上海	5FD	6,500	6,050
88ターム	5FD	12,800	11,900
STAFF Kid 88	5FD	25,000	23,250
ウィザードリィ 3	5FD	9,800	9,120
サイキックウォーマーク2	5FD	8,800	8,190
ザナドウ	5FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ 2	5FD	5,800	5,400
ファンタジー 3	5FD	9,800	9,120
タイムパラドックス	5FD	7,800	7,260
妖姫伝	5FD	6,800	6,330
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
1942	5FD	6,800	6,330
戦場の狼	5FD	6,800	6,330
プラスティ	5FD	7,900	7,350
北斗の拳	5FD	6,800	6,330
リバイバー	5FD	6,800	6,330
照魔鏡の伝説	5FD	7,800	7,260
アマゾネスの秘宝	5FD	7,800	7,260
サンドラ	5FD	6,800	6,330
ザ・マン・アイ・ラブ VA対	5FD	7,800	7,260
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
めぞん一刻VA対	5FD	6,800	6,330
イミテーションシティ	5FD	7,800	7,260
カサブランカに愛を	5FD	7,200	6,700
トップルジップマーク 2	5FD	6,800	6,330
キングスナイトスペシャル	5FD	6,900	6,420
ガバラの秘密	5FD	7,800	7,260
カリオストロの城	5FD	7,800	7,260
タッチ	5FD	7,800	7,260
道化師殺人事件	5FD	7,800	7,260
女子大生交際図巻VA対	5FD	7,800	7,260
お嬢様くらぶ	5FD	6,800	6,330
マンハッタンレクイエムVA対	5FD	7,800	7,260
扉を開けて	5FD	7,800	7,260
ジンギスカン・サウンド付	5FD	12,300	11,440
麻雀悟空	5FD	6,800	6,330
ピーチ・ヘッド VA対	5FD	6,800	6,330
★夢少女さやか	5FD	6,800	6,330
★燃える野球拳	5FD	8,800	8,190
★天女伝説	5FD	7,800	7,260
★成田でジャンケンを	5FD	6,800	6,330
★カインドギャル	5FD	6,800	6,330
★いけにえの街VA対	5FD	6,800	6,330
★ロリータバイオレンスVA対	5FD	6,800	6,330
★ファンタジーロップVA対	5FD	6,800	6,330
★美少女写真スタジオ	5FD	3,800	3,600
★美少女写真ムービング	5FD	3,800	3,600
★ソープランドストーリー	5FD	7,800	7,260
★ラブリーGAL	5FD	7,800	7,260
★くりぃむレモン	5FD	6,800	6,330
★ネギ麻雀	5FD	6,800	6,330
★ラブチェイサー	5FD	6,800	6,330
★幻夢の城	5FD	6,800	6,330
★殺しのドレス	5FD	6,800	6,330
★美しき獲物たち 1	5FD	4,000	4,000
★美しき獲物たち 2	5FD	4,000	4,000
★ポップレモン	5FD	7,800	7,260
★トワイライトゾーン	5FD	7,800	7,260
★メロンソーダー	5FD	6,800	6,330
★ファイナルロリータ	5FD	6,800	6,330
★学園物語	5FD	6,800	6,330
★ヘルパー占い	5FD	8,000	7,440

8800SRシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
VA対応シリーズ			
信長の野望全国版 SR	5FD	9,800	9,120
三国志 SR	5FD	14,800	13,770
イース SR	5FD	7,800	7,260
ディオーネ SR	5FD	7,800	7,260
アンジェラス SR	5FD	8,200	7,630
ディー・ダッシュSR	5FD	7,800	7,260
抜忍伝説 SR	5FD	9,800	9,120
ゼリアード SR	5FD	7,500	6,980
ハイドライド3 SR	5FD	7,800	7,260
ウイングマン・スペシャルSR	5FD	7,800	7,260
アドレナリン・コネクションSR	5FD	7,800	7,260
英和辞典	5FD	14,800	13,770
ザ・コックピットSR	5FD	5,800	5,400
王子ピンピン物語 SR	5FD	7,800	7,260
ワールドゴルフ2SR	5FD	7,800	7,260
自己中心派2SR	5FD	6,800	6,330
電脳水滸伝 SR	5FD	7,800	7,260
ヤシャ SR	5FD	7,800	7,260
リバイバー SR	5FD	6,800	6,330
ガイアの紋章 SR	5FD	7,800	7,260
レジェント SR	5FD	7,800	7,260
サジリ SR	5FD	7,800	7,260
ガンダーラー SR	5FD	7,800	7,260
ルクソール SR	5FD	7,800	7,260
プロ野球ファンSR	5FD	8,800	8,190
アルギースの翼SR	5FD	7,800	7,260
ガイフレーム SR	5FD	7,800	7,260
うる星やつら SR	5FD	6,800	6,330
アンドロギュヌス SR	5FD	7,800	7,260
ジーザス SR	5FD	7,800	7,260
ルーイン SR	5FD	7,800	7,260
ドラゴンバスター SR	5FD	7,800	7,260
スーパー大戦略 SR	5FD	8,000	7,440
ビーチヘッド SR	5FD	6,800	6,330
アルカノイド SR	5FD	6,800	6,330
抜忍伝説番外SR	5FD	3,000	3,000
ヤシャ外伝1－2名 SR	5FD	4,800	4,450
ハイデッカー SR	5FD	7,800	7,260
プロ野球養成ギプス SR	5FD	3,900	3,700
麻雀悟空 SR	5FD	6,800	6,330
イース 2	5FD	7,800	7,260
ドーム SR	5FD	9,800	9,120
ヨトゥーン SR	5FD	7,800	7,260
ヒラニプラ SR	5FD	7,800	7,260
ハッカー SR	5FD	6,800	6,330
ミュージアムサウンドボード2 SR	5FD	12,800	11,910
ラプラスの魔 SR	5FD	7,800	7,260
プラジェータ SR	5FD	7,800	7,260
アウトテンダース SR	5FD	7,800	7,260
第４のユニット	5FD	6,800	6,330
★東京女子高生セーラー服 SR	5FD	4,800	4,600
★天使たち番外編 II	5FD	7,800	7,260
★東京女子高制服図鑑 SR	5FD	7,800	7,260
★天使の美奈子 SR	5FD	7,800	7,260
★華麗なるえっち SR	5FD	5,800	5,400
SR、MRシリーズ			
バスタード・スペシャル SR	5FD	6,800	6,330
ミュージックアート88SR	5FD	14,800	13,770
大戦略 88 SR	5FD	7,800	7,260
坂田血風録 SR	5FD	8,800	8,190
ウルティマ Ⅳ SR	5FD	9,800	9,120
アート・オブ・ウォーSR	5FD	8,800	8,190
項羽と劉邦 SR	5FD	7,200	6,700
リトル・コンピューターSR	5FD	6,800	6,330
ザナドウ SR	5FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ 2 SR	5FD	5,800	5,400
T.D.F. SR	5FD	6,500	6,330
セイレーン SR	5FD	7,800	7,260
波動の標的 SR	5FD	9,800	9,120
陽あたり良好SR	5FD	7,800	7,260
ウォーニング SR	5FD	6,800	6,330
第４のユニットSR	5FD	6,800	6,330
クリムゾン SR	5FD	7,800	7,260
ジハード SR	5FD	7,800	7,260
Mr.プロ野球 SR	5FD	9,800	9,120
サイキックウォー SR	5FD	8,800	8,190
マイト&マジック SR	5FD	9,800	9,120
ディーヴァ SR	5FD	7,800	7,260
ソーサリアン SR	5FD	9,800	9,120
九玉伝 SR	5FD	7,800	7,260
新玉取物語 SR	5FD	10,000	9,300
エー・アイ・アールSR	5FD	7,880	7,260
イミテーションシティSR	5FD	7,800	7,260
ウインターゲームSR	5FD	6,800	6,330
ラビリンス SR	5FD	7,800	7,260
ミュージアム 3 SR	5FD	9,800	9,120
魔界村 SR	5FD	6,800	6,330
アートオブウォーシナリオ SR	5FD	4,800	4,440
★悪女伝説 SR	5FD	6,800	6,330
★ふぇありいている SR	5FD	7,800	7,260
★ほっとミルク SR	5FD	7,800	7,260
★ショッキングクロスワード SR	5FD	7,800	7,260
VAシリーズ			
神羅万象 VA	2HD	7,800	7,260
上海 VA	2HD	6,500	6,050
名監督 VA	2HD	6,800	6,330
英雄ナポレオン VA	2HD	9,800	9,120
ダイレス VA	2HD	6,800	6,330
太平洋の嵐 VA	2HD	12,800	11,910
マイト&マジック VA	2HD	9,800	9,120
T.D.F. VA	2HD	6,800	6,330
かわいそう物語 VA	2HD	7,800	7,260
アート・オブ・ウォー VA	5FD	9,800	9,120
フライト・イン・ハワイ	5FD	7,800	7,260

FM-7/77シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
T/Bシリーズ			
信長の野望	T/B	4500	4,170
A列車で行こう	T/B	6800	6,330
棋太平	T/B	4500	4,170
オペレーションレネード	T/B	4800	4,440
ワールドゴルフ	T/B	4800	4,440
ディーサイド 2	T/B	4800	4,440
ハイドライド 2	T/B	4800	4,440
ナイザー	T/B	4100	3,800
軽井沢誘拐案内	T/B	4800	4,440
TOKYOナンパストリート	T/B	4800	4,440
地球戦士ライザー	T/B	4800	4,440
カリオストロの城	T/B	4800	4,440
7万光年セット	T/B	7800	7,260
発汗惑星	T/B	4,800	4,440
5"2Dシリーズ			
三国志	5FD	14,800	13,770
抄本三国志	5FD	8,800	8,190
信長の野望全国版	5FD	9,800	9,120
殺意の口吻	5FD	5,800	5,400
第４のユニット	5FD	6,800	6,330
ザ・コックピット	5FD	5,800	5,440
大戦略 FM	5FD	6,800	6,330
A列車で行こう	5FD	7,800	7,260
ホテルウォーズ	5FD	7,500	6,980
タなぎのホライゾン	5FD	6,800	6,330
ポイントX占領作戦	5FD	6,800	6,330
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
アルバトロス拡張コース	5FD	4,500	4,190
囲碁百科	5FD	8,800	8,190
棋太平	5FD	6,500	6,050
新ベストナインプロ野球	5FD	6,800	6,330
雀ボール	5FD	5,800	5,400
ミュージアム 2	5FD	8,800	8,190
ミュージアム 3	5FD	9,800	9,120
カリグラフ	5FD	10,000	9,300
イース	5FD	7,800	7,260
ウルティマ Ⅳ	5FD	9,800	9,120
ドーム	5FD	9,800	9,120
ウィザードリィ 3	5FD	9,800	9,120
ファンタジー 3	5FD	9,800	9,120
ファンタジー 2	5FD	9,800	9,120
ザナドウ	5FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ 2	5FD	5,800	5,400
闘気王	5FD	7,800	7,260
リバイバー	5FD	6,800	6,330
魔界村	5FD	6,800	6,330
1942	5FD	6,800	6,330
戦場の狼	5FD	6,800	6,330
ドナ	5FD	7,800	7,260
メルヘンヴェール 1	5FD	7,900	7,350
ハイドライド 2	5FD	6,800	6,330
イミテーションシティ	5FD	7,800	7,260
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
レリクス	5FD	7,200	6,700
ライレーン	5FD	7,800	7,260
王子ピンピン物語	5FD	7,800	7,260
キングサーモン	5FD	7,800	7,260
T.D.F.	5FD	6,800	6,330
ディーサイド 2	5FD	6,800	6,330
ドルアーガの塔	5FD	6,200	5,770
トップルジップ	5FD	6,800	6,330
太陽の神殿	5FD	7,800	7,260
サイダーユング	5FD	7,800	7,260
7万光年セット	5FD	9,800	9,120
妖姫伝	5FD	6,800	6,330
照魔鏡の伝説	5FD	7,800	7,260
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
マンハッタンレクイエム	5FD	7,800	7,260
カリオストロの城	5FD	7,800	7,260
新竹取物語	5FD	9,800	9,120
新玉取物語	5FD	10,000	9,300
★天女伝説	5FD	7,800	7,260
★メロンソーダー	5FD	6,800	6,330
★ラブリーGAL	5FD	7,800	7,260
★ソープランドストーリー	5FD	7,800	7,260
★くりぃむレモン	5FD	6,800	6,330
★エリカ	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後	5FD	6,800	6,330
★ポップレモン	5FD	7,800	7,260
★美しき獲物たち 1	5FD	4,000	4,000
★美しき獲物たち 2	5FD	4,000	4,000
★幻夢の城	5FD	6,800	6,330
★美少女写真スタジオ	5FD	3,800	3,600
★美少女写真ムービング	5FD	3,800	3,600
★トワイライトゾーン	5FD	6,800	6,330
★口説き方教えます	5FD	6,800	6,330
★学園物語	5FD	6,800	6,330
★サンドラ	5FD	6,800	6,330
★ラブチェイサー	5FD	7,800	7,260
★ヘルパー占い	5FD	8,000	7,440
FM-77			
三国志	3FD	14,800	13,770
抄本三国志	3FD	8,800	8,190
ミュージアム 3	3FD	9,800	9,120
信長の野望	3FD	6,800	6,330
大戦略 FM	3FD	6,800	6,330
タなぎのホライゾン	3FD	6,800	6,330
ポイントX占領作戦	3FD	6,800	6,330
ホテルウォーズ	3FD	7,500	6,900
アルバトロス	3FD	8,800	8,190
アルバトロス拡張コース	3FD	4,500	4,170
ハウ・メニ・ロボット	3FD	7,800	7,260
棋太平	3FD	6,500	6,050
A列車で行こう	3FD	7,800	7,260
ダビンチ	3FD	6,800	6,330
カリグラフ	3FD	10,000	9,300
パターンエディータ	3FD	7,000	6,510
女子大生交際図巻	3FD	7,800	7,260
ザ・コックピット	3FD	5,800	5,400
イース	3FD	7,800	7,260
ウルティマ Ⅳ	3FD	11,800	10,980
ザナドウ	3FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ 2	3FD	5,800	5,400
ウィザードリィ 3	3FD	9,800	9,120
サイダーユング	3FD	7,800	7,260
ファンタジー 2	3FD	9,800	9,120
電脳水滸伝	3FD	7,800	7,260
ラプラスの魔	3FD	7,800	7,260
メルヘンヴェール1	3FD	7,900	7,360
太陽の神殿	3FD	7,800	7,260
T.D.F.	3FD	6,800	6,330
ドルアーガの塔	3FD	6,000	5,580
レイドック	3FD	6,800	6,330
北斗の拳	3FD	6,800	6,330
地球戦士ライザー	3FD	6,400	5,960
ウィングマン 2	3FD	6,800	6,330
魔界村	3FD	6,800	6,330
1942	3FD	6,800	6,330
戦場の狼	3FD	6,800	6,330
リバイバー	3FD	6,800	6,330
ハイドライド 2	3FD	6,800	6,330
ラビリンス	3FD	7,800	7,260
闘気王	3FD	7,800	7,260
覇邪の封印	3FD	8,800	8,190
殺意の口吻	3FD	5,800	5,400
ディーサイド 2	3FD	6,800	6,330
妖姫伝	3FD	6,800	6,330
めぞん一刻	3FD	6,800	6,330
トップルジップ	3FD	6,800	6,330
レリクス	3FD	7,200	6,700
アルファ	3FD	5,900	5,490
ヴァリス	3FD	7,800	7,260
リ・バース	3FD	7,800	7,260
ライレーン	3FD	7,800	7,260
新竹取物語	3FD	9,800	9,120
新玉取物語	3FD	10,000	9,300
マンハッタンレクイエム	3FD	7,800	7,260
殺人倶楽部	3FD	7,800	7,260
カリオストロの城	3FD	7,800	7,260
イミテーションシティ	3FD	7,800	7,260
ザ・キングサーモン	3FD	7,800	7,260
タイムパラドックス	3FD	7,800	7,260
シティー・ファイト	3FD	6,800	6,330
オペレーションレネード	3FD	6,800	6,330
ルーイン	3FD	7,800	7,260
ラスヴェガス	3FD	6,800	6,330
新ベストナインプロ野球	3FD	6,800	6,330
第４のユニット	3FD	6,800	6,330
★天使たちの美奈子	3FD	6,800	6,330
★天女伝説	3FD	7,800	7,260
★メロンソーダー	3FD	6,800	6,330
★トワイライトゾーン	3FD	6,800	6,330
★美しき獲物たち 1	3FD	4,000	4,000
★美しき獲物たち 2	3FD	4,000	4,000
★ラブチェイサー	3FD	7,800	7,260
★サンドラ	3FD	6,800	6,330
★ソープランドストーリー	3FD	7,800	7,260
★口説き方教えます	3FD	6,800	6,330
★エリカ	3FD	6,800	6,330
★天使たちの午後	3FD	6,800	6,330
★くりぃむレモン	3FD	6,800	6,330
★美少女写真スタジオ	3FD	3,800	3,600
★美少女写真ムービング	3FD	3,800	3,600
★ショッキングクロスワード	3FD	7,800	7,260
★アマゾネス	3FD	7,800	7,260
★学園物語	3FD	6,800	6,330
★ヘルパー占い	3FD	8,000	7,440
★幻夢の城	3FD	7,800	7,260
★ラブリーGAL	3FD	6,800	6,330
AVシリーズ			
三国志 AV	3FD	14,800	13,770
信長の野望全国版AV	3FD	9,800	9,120
ワールドゴルフ2 AV	3FD	7,800	7,260
ミュージアム2AV	3FD	8,000	7,440
ガンダーラー AV	3FD	7,800	7,260
ジーザス AV	3FD	7,800	7,260
ドラゴンバスター AV	3FD	6,000	5,580
女神転生 AV	3FD	7,800	7,260
ディーヴァ AV	3FD	7,800	7,260
九玉伝 AV	3FD	7,800	7,260
アムノーク AV	3FD	6,800	6,330
アスピック AV	3FD	6,800	6,330
ディープフォレスト AV	3FD	7,800	7,260
デスフォース AV	3FD	7,800	7,260
ロストパワー AV	3FD	7,800	7,260
ヴァルツェル AV	3FD	8,800	8,190
億万長者 AV	3FD	9,800	9,120
アルゴー AV	3FD	7,500	6,980
ルクソール AV	3FD	7,800	7,260
ドナ AV	3FD	7,800	7,260
ルーイン AV	3FD	7,800	7,260
ドーム AV	3FD	9,800	9,120
シルフィード AV	3FD	6,800	6,330
アートクリエイターAV	3FD	14,800	13,770
T.D.F. AV	3FD	6,800	6,330
プロ野球養成ギプスAV	3FD	3,900	3,700
ジンギスカン	3FD	9,800	9,120
ジンギスカン・サウンド付 AV	3FD	12,300	11,910
ヤシャ AV	3FD	7,800	7,260
第４のユニット AV	3FD	6,800	6,330
ヒラニプラ AV	3FD	7,800	7,260
億万長者 AV	3FD	9,800	9,120
スペースハリアーAV	3FD	7,500	6,980
プロ野球ファンAV専	3FD	8,800	8,190
マイト&マジックAV専	3FD	9,800	9,120
リバイバー AV専	3FD	6,800	6,330
王子ピンピン物語AV専	3FD	7,800	7,260
★天使たちの美奈子	3FD	7,800	7,260

X1シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
X1 T/Bシリーズ			
ドルアーガの塔	T/B	3,800	3,520
迷宮への扉	T/B	4,100	3,800
ソフィア	T/B	4,100	3,800
ナイザー	T/B	4,100	3,800
ダークストーム	T/B	4,300	3,980
ボスコニアン	T/B	4,100	3,800
ボビンズ	T/B	4,100	3,800
ロマンシア	T/B	5,800	5,400
トップルジップ	T/B	4,800	4,440
アスピック	T/B	5,800	5,400
ファイナルゾーン	T/B	4,800	4,440
ザナドウ	T/B	6,800	6,330
ハイドライド 2	T/B	4,800	4,440
スーパーランボー	T/B	5,800	5,400
ディーサイド 2	T/B	4,800	4,440
オペレーションレネード	T/B	4,800	4,440
信長の野望	T/B	4,500	4,170
棋太平	T/B	4,500	4,170
アルバトロス	T/B	5,800	5,400
プロフェッショナル麻雀	T/B	4,800	4,440
★口説き方教えます	T/B	6,800	6,330
★エリカ	T/B	4,800	4,440
X1 5"2Dシリーズ			
三国志	5FD	14,800	13,770
信長の野望全国版	5FD	9,800	9,120
大戦略 X1	5FD	6,800	6,330

SOFT ARDEN

商品名	メディア	価格	割引価格
ガイフレーム	5FD	7,800	7,260
殺意の口吻	5FD	5,800	5,400
ポイントX占領作戦	5FD	6,800	6,330
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
アルバトロス拡張コース	5FD	4,500	4,170
ドーム	5FD	9,800	9,120
自己中心派	5FD	6,800	6,330
ラプラスの魔	5FD	7,800	7,260
抜忍伝説	5FD	9,800	9,120
スーパーレイドック	5FD	6,800	6,330
王子ビンビン物語	5FD	7,800	7,260
うってぃぽこ	5FD	6,800	6,330
プリントショップ	5FD	12,800	11,900
森田和郎の将棋	5FD	7,800	7,260
上海	5FD	6,500	6,050
バスタード・スペシャル	5FD	6,800	6,330
ザ・コックピット	5FD	5,800	5,400
ダビンチ	5FD	6,800	6,330
ストーム	5FD	7,800	7,260
ウルティマ Ⅳ	5FD	9,800	9,120
イース	5FD	7,800	7,260
第4のユニット	5FD	6,800	6,330
ユーフォリー	5FD	6,800	6,330
ウィザードリィ 3	5FD	9,800	9,120
ファンタジー 3	5FD	9,800	9,120
ファンタジー 2	5FD	9,800	9,120
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
女神転生	5FD	7,800	7,260
うる星やつら	5FD	6,800	6,330
ヨトゥーン	5FD	7,800	7,260
ドラゴンバスター	5FD	6,200	5,770
ダークストーム	5FD	6,200	5,770
ドルアーガの塔	5FD	6,000	5,580
迷宮への扉	5FD	6,200	5,770
ザナドゥ	5FD	7,800	7,260
ザナドゥシナリオ 2	5FD	5,800	5,400
九玉伝	5FD	7,800	7,260
ソフィア	5FD	6,200	5,770
ヴァリス	5FD	7,800	7,260
ファイナルゾーン	5FD	6,800	6,330
マイト&マジック	5FD	9,800	9,120
T.D.F.	5FD	6,800	6,330
メルヘンヴェール 1	5FD	7,900	7,350
1942	5FD	6,800	6,330
キングスナイトスペシャル	5FD	6,900	6,420
アルゴー	5FD	7,500	6,980
ディーヴァ	5FD	7,800	7,260
スーパーランボー	5FD	6,800	6,330
エルスリード	5FD	7,200	6,700
ガイアの紋章	5FD	7,800	7,260
ドーム	5FD	9,800	9,120
タイムパラドックス	5FD	7,800	7,260
リバイバー	5FD	6,800	6,330
ラビリンス	5FD	7,800	7,260
ディーサイド 2	5FD	6,800	6,330
ハイドライド 2	5FD	6,800	6,330
北斗の拳	5FD	6,800	6,330
地球戦士ライザー	5FD	6,400	5,990
リ・バース	5FD	7,800	7,260
ウィバーン	5FD	6,800	6,330
イミテーションシティ	5FD	7,800	7,260
オーガ	5FD	6,800	6,330
めぞん一刻	5FD	6,800	6,330
ガルフォース	5FD	7,800	7,260
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
マンハッタンレクイエム	5FD	7,800	7,260
照魔鏡の伝説	5FD	7,800	7,260
カバラの秘密	5FD	7,800	7,260
スーパーマリオスペシャル	5FD	6,800	6,330
ホテルウォーズ	5FD	7,800	7,260
★燃える野球拳	5FD	8,800	8,190
★天使たちの午後美奈子	5FD	7,800	7,260
★天女伝説	5FD	7,800	7,260
★メロンソーダー	5FD	6,800	6,330
★東京女子高制服図鑑	5FD	7,800	7,260
★サンドラ	5FD	6,800	6,330
★幻夢の瞳	5FD	6,800	6,330
★ポップレモン	5FD	7,800	7,260
★くりぃむレモン	5FD	6,800	6,330
★エリカ	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後	5FD	6,800	6,330
★ルナシティ殺人事件	5FD	5,800	5,400
★アマゾネス	5FD	7,800	7,260
★ラスヴェガス	5FD	7,800	7,260
★美しき獲物たち 1	5FD	4,000	4,000
★美しき獲物たち 2	5FD	4,000	4,000
★学園物語	5FD	6,800	6,330
★美少女写真スタジオ	5FD	3,800	3,600
★美少女写真ムービング	5FD	3,800	3,600
★口説き方教えます	5FD	6,800	6,330
★成田でジャンケン	5FD	6,800	6,330
★ラブチェイサー	5FD	7,800	7,260
★ラブリーGAL	5FD	7,800	7,260

X1 ターボシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
三国志 T	5FD	14,800	13,770
紫醜罹(サジリ) T	5FD	7,800	7,260
振飛車 T	5FD	7,800	7,260
プロフェッショナル麻雀 T	5FD	6,800	6,330
A列車で行こう T	5FD	7,800	7,260
ホテルウォーズ T	5FD	7,500	6,980
カリオストロの城 T	5FD	7,800	7,260
地球防衛軍 T	5FD	7,800	7,260
ジーザス T	5FD	7,800	7,260
ルクソール T	5FD	7,800	7,260
ザ・マン・アイ・ラブ T	5FD	7,800	7,260
電脳水滸伝 T	5FD	7,800	7,260
魔界復活 T	5FD	7,800	7,260
リバイバー T	5FD	6,800	6,330
アルファー T	5FD	5,900	5,490
ガンダーラー T	5FD	7,800	7,260
ハウメニロボット T専	5FD	7,800	7,260
プロ野球殺人ギブス T専	5FD	3,900	3,700
サジリ T専	5FD	7,800	7,260
カサブランカに愛を T専	5FD	7,200	6,700
ワールドゴルフII T専	5FD	7,800	7,260
プロ野球ファン T専	5FD	8,800	8,190
ジンギスカン T	5FD	9,800	9,120
ジンギスカン・サウンド付 T	5FD	12,300	11,910
アルカノイド T	5FD	6,800	6,330
ワールドイングス169 T	5FD	12,500	11,630
プラジェータ T	5FD	7,800	7,260
★ソープランドストーリーT	5FD	7,800	7,260

X-6800シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
レリクス	2HD	7,200	6,700
スーパーゼビウス	2HD	6,800	6,330
スーパーゼビウスJOY付セット	2HD	8,800	8,190
T.D.F.	2HD	6,800	6,330
Zs STAFF PRO68K	2HD	58,000	53,900
SOUND PRO 68K	2HD	15,800	14,700
ハウメニロボット	2HD	9,500	8,840
ドーム	2HD	9,800	9,120
ラスヴェガス	2HD	9,800	9,120
マンハッタンレクイエム	2HD	7,800	7,260
魔神宮	2HD	9,800	9,120
殺意の接吻	2HD	5,800	5,400
上海	2HD	6,500	6,050
ハウメニロボット	2HD	9,500	8,840
グランド・マスター	2HD	9,800	9,120
桃太郎伝説	2HD	7,800	7,260
ザ・コックピット	2HD	6,800	6,330
アルカノイド	2HD	7,800	7,260
ツインビー	2HD	7,800	7,260
ビジネスPRO68K	2HD	68,000	63,240
ミュージックPRO68K	2HD	18,800	17,490
★シンデレラペルデュー	2HD	6,800	6,330

MZ-1500シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ギャラガ	QD	4,500	4,170
ラリーX	QD	4,500	4,170
グロブダー	QD	4,500	4,170
ドルアーガの塔	QD	4,500	4,170
バトルシティ	QD	4,500	4,170
バーニングラバー	QD	4,300	3,980
デーモンクリスタル	QD	4,500	4,170
ナイザー	QD	4,800	4,440
ボビンズ	QD	4,800	4,440
ダークストーム	QD	5,300	4,930
ソフィア	QD	4,800	4,440
迷宮への扉	QD	4,800	4,440
3Dゴルフシミュレーション	QD	4,000	3,700
惑星メフィウス	QD	4,800	4,440
信長の野望	QD	5,800	5,400
ザ・コックピット	QD	5,800	5,400

MZ-2500シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
信長の野望全国版	3FD	9,800	9,120
三国志	3FD	14,800	13,770
信長の野望	3FD	7,800	6,330
A列車で行こう	3FD	7,800	7,260
プロフェッショナル麻雀	3FD	6,800	6,330
レイドック	3FD	6,800	6,330
九玉伝	3FD	7,800	7,260
リバイバー	3FD	6,800	6,330
ハイドライド 2	3FD	6,800	6,330
メルヘンヴェール 1	3FD	7,900	7,350
未来	3FD	7,800	7,260
アリオン	3FD	7,800	7,260
デーモンクリスタル	3FD	6,200	5,770
ドルアーガの塔	3FD	6,800	6,330
道化師殺人事件	3FD	8,800	8,190
ドーム	3FD	9,800	9,120
ジンギスカン	3FD	9,800	9,120
ドーム	3FD	9,800	9,120
★成田でジャンケン	3FD	6,800	6,330
★口説き方教えます	3FD	6,800	6,330

MSX2シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ROMシリーズ			
メタルギア	ROM	5,800	5,400
カリオストロの城	ROM	6,800	6,330
ずっこけやじきた	ROM	5,600	5,120
スーパーロードランナー	ROM	5,800	5,400
コロニスリフト	ROM	6,800	6,330
戦場の狼	ROM	5,900	5,570
ドラゴン・バスター	ROM	5,800	5,400
ドルイド	ROM	6,800	6,330
大戦略	ROM	7,800	7,260
火の鳥	ROM	5,800	5,400
マッドライダー	ROM	6,200	5,770
がんばれゴエモン	ROM	5,800	5,400
ディープフォレスト	ROM	5,800	5,400
ラビリンス	ROM	6,800	6,330
プロジェクトA 2	ROM	5,800	5,400
ハイスクール奇面組	ROM	5,800	5,400
魔界島	ROM	6,800	6,330
アッシュギーネ	ROM	5,800	5,400
ホールインワンSP	ROM	5,600	5,210
ディープダンジョン 2	ROM	6,800	6,330
うってぃぽこ	ROM	6,800	6,330
ファイア・ボール	ROM	6,800	6,330
魔神宮	ROM	7,800	7,260
ブレイクショット	ROM	5,800	5,400
上海	ROM	5,800	5,400
ハッカー	ROM	5,800	5,400
ドーンパトロール	ROM	4,900	4,550
釣りキチ三平	ROM	6,800	6,330
未来	ROM	5,800	5,400
めぞん一刻	ROM	6,800	6,330
エイリアン 2	ROM	7,800	7,260
マース	ROM	6,800	6,330
牙龍王	ROM	5,800	5,400
バブルボブル	ROM	5,800	5,400
チャムクリスマス	ROM	6,400	5,960
ウシャス	ROM	5,800	5,400
エルスリード	ROM	6,800	6,330
信長の野望全国版 1月発売	ROM	9,800	9,120
三国志 1月発売	ROM	14,800	13,770
棋聖(将棋)	ROM	6,800	6,330
麻雀悟空	ROM	6,800	6,330
ファミリー・ビリヤード	ROM	5,800	5,400
プロ野球ファン	ROM	8,800	8,190
ザ・プロ野球	ROM	5,800	5,400
忍者くん・阿修羅の章	ROM	5,600	5,210
アンドロギュヌス	ROM	7,800	7,260
天国よいとこ	ROM	5,800	5,400
アシュギーネ・虚空の牙城	ROM	6,800	6,330
アシュギーネ・復讐の炎	ROM	6,800	6,330
S-RAMカートリッジ	ROM	3,800	3,550
ハイドライド 3	ROM	7,800	7,260
うる星やつら	ROM	7,800	7,260
実戦麻雀	ROM	6,800	6,330
太陽の神殿	ROM	7,800	7,260
スクランブルフォーメーション	ROM	5,800	5,400
ドラゴンスレーヤーⅣ	ROM	6,800	6,330
怒	ROM	6,800	6,330
スーパーランナー	ROM	5,800	5,400
プレデター	ROM	5,800	5,400
ハードボール(野球)	ROM	5,800	5,400
ラスタンサーガ	ROM	5,800	5,400
ヤシャ	ROM	7,800	7,260
F15・ストライクイーグル	ROM	5,800	5,400
★ダブルビジョン	ROM	5,800	5,400
FDシリーズ			
覇邪の封印	2DD	8,800	8,190
ディーヴァ	2DD	7,800	7,260
新ベストナインプロ野球	2DD	7,800	7,260
バスタード	2DD	5,800	5,400
波動の標的	2DD	7,800	7,260
ヤシャ	2DD	6,800	6,330
刑事大打撃	2DD	5,800	5,400
T.N.T.	2DD	6,800	6,330
ピクセル 3	2DD	6,800	6,330
九玉伝	2DD	7,800	7,260
信長の野望全国版	2DD	8,800	8,190
めぞん一刻	2DD	6,800	6,330
イース	2DD	7,800	7,260
大戦略	1DD	7,800	7,260
ジーザス	2DD	7,800	7,260
ガルフォース	2DD	6,800	6,330
写画楽グラフィックツール	1DD	12,800	11,910
ミケランジェロ	1DD	18,000	16,740
キャンキャンコレクション	2DD	5,800	5,400
サイキックウォー	2DD	8,800	8,190
王子ビンビン物語	2DD	7,800	7,260
パズルインロンドン	2DD	6,800	6,330
F15・ストライクイーグル	2DD	5,800	5,400
抜忍伝説	2DD	9,800	9,120
三国志	2DD	12,800	11,910
忍者	2DD	7,800	7,260
軍人将棋	2DD	5,800	5,400
上海	2DD	5,800	5,400
ウルティマ Ⅳ	2DD	11,800	10,980
ウィザードリィ 1	2DD	9,800	9,120
めぞん一刻	2DD	6,800	6,330
うる星やつら	2DD	6,800	6,330
リバイバー	2DD	6,800	6,330
ラ・フェール(追跡者)	2DD	5,800	5,440
ガンダーラー	2DD	7,800	7,260
マンハッタンレクイエム	2DD	7,800	7,260
カサブランカに愛を	2DD	7,200	6,700
プロ野球ファン	2DD	6,800	6,330
テスタメント	2DD	7,800	7,260
ワールドゴルフ 2	2DD	7,800	7,260
大戦略MSXマップ	2DD	3,000	3,000
ハウメニロボット	2DD	7,800	7,260
陽あたり良好	2DD	5,800	5,400
ハル・ノート	2DD	29,800	27,700
写夢猫(ビデオ編集)	2DD	29,800	27,700
文名人(ワープロ)	2DD	19,800	18,400
魔神宮	2DD	7,800	7,260
サジリ	2DD	6,800	6,330
★口説き方教えます	2DD	6,800	6,330
★東京女子高制服図鑑	2DD	7,800	7,260
★カインドギャルズ	2DD	6,800	6,330
★学園物語	2DD	6,800	6,330
★パソコン占いヘルパー	2DD	8,000	7,440
★殺しのドレス	2DD	6,800	6,330
★女神たちの館	2DD	7,800	7,260
★天使たちの午後美奈子	2DD	7,800	7,260
★リトルプリンセス	2DD	4,800	4,440
★ラブチェイサー	2DD	6,800	6,330
★マドンナの誘惑	2DD	6,800	6,330
★プレイメイト	1DD	6,000	5,580
★勝手に成ジャン	2DD	6,800	6,330
★美少女写真館	2DD	5,800	5,400

MSXシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ROMシリーズ			
三国志	ROM	12,800	11,910
信長の野望全国版	ROM	9,800	9,120
ガリウスの迷宮	ROM	5,300	4,930
ポルフェスと5人の悪魔	ROM	5,800	5,400
F1 スピリット	ROM	5,800	5,400
ザナドゥ	ROM	7,800	7,260
ハイドライド 3	ROM	7,800	7,260
ロボレス2001	ROM	5,800	5,400
ヴィーナスファイヤー	ROM	4,800	4,440
スクーター	ROM	4,900	4,540
ブラックオニキス 2	ROM	6,800	6,330
グラディウス 2	ROM	5,800	5,400
覇邪の封印	ROM	7,800	7,260
迷宮への扉	ROM	5,300	4,930
ハイドライド 2	ROM	6,400	5,960
ドラゴンスレーヤーⅣ	ROM	6,800	6,330
ウィングマン 2	ROM	5,800	5,400
谷川浩司の将棋指南	ROM	4,900	4,540
ボンバーキング	ROM	6,200	5,770
ファイナルゾーン	ROM	6,800	6,330
アルバトロス	ROM+T/B	6,800	6,330
ダンジョンマスター	ROM	5,800	5,400
ヴァリス	ROM	6,800	6,330
アニマルランド殺人事件	ROM	5,800	5,400
ブレイク・ショット	ROM	5,800	5,400
はーりぃふぉっくすペシャル	ROM	6,800	6,330
スーパーレイドック	ROM	6,800	6,330
プロフェッショナル麻雀	ROM	6,800	6,330
沙羅曼蛇(サラマンダ)	ROM	6,300	5,860
魔王ゴルベリアス	ROM	5,900	5,490
ディープ・ダンジョン	ROM	6,800	6,330
女神転生	ROM	6,800	6,330
戦場の狼	ROM	5,800	5,400
将軍	ROM	7,800	7,260
ディーヴァ	ROM	5,800	5,400
1942	ROM	5,800	5,400
ファンタジーゾーン	ROM	5,500	5,120
あけみとモアイの占い	ROM	5,800	5,400
ハング オン	ROM	4,900	4,540
コナミの新10倍カード	ROM	5,800	5,400
ヤングシャーロック	ROM	5,800	5,400
ヴァクソル	ROM	6,800	6,330
モンスターフェア	ROM	4,800	4,440
バトル・オブ・ペガス	ROM	5,800	5,400
スペランカー	ROM	4,900	4,540
キャッスルエクセレント	ROM	5,800	5,400
スペースキャンプ	ROM	4,800	4,440
パロディウス	ROM	5,800	5,440
ベガサス	ROM	5,800	5,400
ザ・ブラックオニキス	ROM	6,800	6,330
ポイントX占領作戦	ROM	5,800	5,400
MSX 英和辞典	ROM	7,800	7,260
グランプリーライダー	ROM	5,800	5,400
にゃんにゃんプロレス	ROM	5,800	5,400
未来	ROM	4,900	4,440
ソフィア	ROM	5,300	4,930
シャロム	ROM	5,980	5,570
ドラゴンクエスト 2	ROM	6,800	6,330
ドーンパトロール	ROM	4,900	4,540
日本語MSXライト	ROM	19,800	18,420
MSX-PLAN	ROM	9,800	9,120
MSX-DOS TOOLS	ROM	14,800	13,770
MSX-SBUG	ROM	19,800	18,420
MSX-C	ROM	19,800	18,420
MSX-Cライブラリー	ROM	14,800	13,770
★エリカ	ROM	5,800	5,400
★くりぃむレモン	ROM	5,800	5,400
T/Bシリーズ			
オホーツクに消ゆ	T/B	3,800	3,520
信長の野望	T/B	4,800	4,440
地球戦士ライザー	T/B	4,800	4,440
ザース	T/B	4,800	4,440
ゼータ2000	T/B	4,800	4,440
白と黒の伝説百鬼編	T/B	5,000	4,630
白と黒の伝説アスカ	T/B	4,800	4,440
ハイドライド	T/B	4,800	4,440

★印はアダルト版

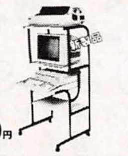
商品名	メディア	価格	割引価格
データライフ52DD	10枚入	8,500	1,500
データライフ52DD	10枚入	10,000	1,700
データライフ52HD	10枚入	17,000	1,980
フジ 52D	10枚入	8,000	2,000
フジ 52HD	10枚入	18,000	3,500
マクセル 52D	10枚入	8,000	1,550
マクセル 52HD	10枚入	18,000	2,200
データライフ352D	10枚入	24,000	9,700
データライフ352DD	〃	28,000	12,000
TDK 52DD	10枚入	17,000	3,800
TDK 52HD	10枚入	24,000	5,600

▶本体周辺商品お買得情報	価格	割引価格
FS-A1F(3.5'FDD付MSX2)	54,800	48,800
MSXの必需品		
FS-A1MKII(MSX2)	29,800	25,800
HB-FIII(MSX2)	29,800	25,800
アスキージョイスティックターボII(MSX、MSX2用)	9,900	8,900
FS-JS220(MSX用ジョイハット)	1,500	1,300
FS-JS225(MSX用ジョイステック)	4,500	3,800

オリジナル パソコンデスク ED-3000

定価 22,800円

特価 16,800円



商品名	メディア	価格	割引価格
PASOKO・1000(三和電子ジョイステック)		9,800	9,200
データレコーダー			
PHC-DR2(新品)(サンヨー)		12,800	9,200
PC-DR321(新品)(NEC)		19,800	12,800
PC-DR312(新品)(NEC)		13,980	9,500
データレコーダ用ケーブル		1,200	1,080

▶X-1周辺機器	価格	割引価格
CZ-8BV2(カラーイメージボード)	39,800	32,800
CZ-8BS 1(FM音源ボード)	23,800	19,900
CZ-8RL1(X-1用データレコーダー)	24,800	19,800
X-1用ジョイカード	3,200	2,900
▶NEC周辺機器		
PC-8801-11	17,800	16,800
PC-8801-17	49,800	39,800
PC-8801-23(サウンドボードII)	39,800	33,800
PC-8801-24(サウンドボードII)	39,800	33,800
▶ディスプレー本体		
CU14G2000文字カラーC	49,800	29,800
CZ-822D(2000文字カラーテレビ)	79,800	38,800
CZ-820C、X-1G10本体	69,800	16,800
CZ-822C、X-1G30本体	118,000	57,800
CU14・A4(4060文字カラーディスプレ)	89,800	49,800
HC-30	34,800	14,800

AN58C(RFモジューレータ)	2,800	「お電話にて」
ジャスト・サウンド	12,800	「お電話にて」
PC-98、88、FM-7/77、X-1、MZ-2500ケーブル付		
ジャスト・サウンド・ライブラリー	5,800	「お電話にて」
PC-98、88、FM-7/77、X-1、MZ-2500		

周辺機器・ディスプレー・本体・他は全商品共メーカーの保証書が付いている新品・新製品です。

最近、新作ソフトで、発売が遅れている商品があります場合、発売予定日が分かり次第、ハガキにてお知らせ致します。

注文方法

①お申込みは注文書を添えて郵便局の現金書留をご利用下さい。
②ソフトアーデン(専用)郵便振込み用紙をご利用なさるとお得です。
③お申込みいただいた商品は約6～10日位でお届けします。
④売切れになった商品の再生産には1～3ヶ月位かかる場合があります。
— 在庫に無いものに関しては、お時間をいただく場合があります —

24時間 Information

8801ダイヤル	03-984-8801
X-1 ダイヤル	03-982-8901
ソフトなんでもダイヤル	03-987-7799

注文書

氏名

御住所 〒

TEL （　　）

本体機種 2D 2DD 2HD 1DD T/B ROM

商品名 割引金額

郵送料

合計金額

郵送料は、ソフト、ディスケット 1本350円 2本500円 3本以上650円
データレコーダー 500円 16Kはソフトと同じです。
その他周辺機器、ディスプレー、本体は500円です。

郵送料を忘れずに御注文下さい。

03(973)5578 03(989)1121

4月20日より電話番号が変わります。

営業時間：月～金、10：30 — 16：00

すでにご注文いただいているお客様のお届け時間やその他のお問い合せは、上記へお電話下さい。

送り先：〒171 東京都豊島区要町3-38-1「ソフトアーデン」注文係

「ソフトアーデン」は、ワールド イン アオヤマ、ソフト事業部の独立販売店です

FAXによる商品のお問い合せは24時間下記のNo.で……03-987-7798

かならず安い!!価格はお電話にてナットクしてお申し込み下さい。

パソコン情報センター ☎東京03-462-2294

全国どこでもお電話1本!! 全国通信販売!! 月々3,000円よりクレジットOK!!

NEC PC-9801VX21



定価¥~~433,000~~
特価¥255,000

NEC PC-9801VM21



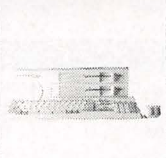
定価¥~~390,000~~
お電話にて激安

NEC PC-9801UX21



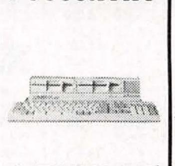
定価¥~~348,000~~
特価¥239,000

NEC PC-88VA2



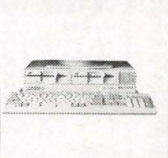
定価¥~~298,000~~
お電話にて激安

NEC PC-8801MA



定価¥~~198,000~~
お電話にて激安

NEC PC-8801FA



定価¥~~168,000~~
特価¥119,000

NEC PC-9801LV21



定価¥~~345,000~~
お電話にて激安

NEC PC-KD854



定価¥~~89,800~~
特価¥52,000

NEC PC-KD862



定価¥~~99,800~~
お電話にて激安

NEC PC-KD863S



定価¥~~118,000~~
お電話にて激安

NEC PC-TV352



定価¥~~115,000~~
特価¥75,000

TOEI FTC-12GTS-A1



定価¥~~79,800~~
特価¥49,800

SANYO CMT-147L



定価¥~~79,800~~
特価¥47,800

TAXAN SV-650



定価¥~~89,800~~
特価¥44,800

NEC NM-9950II



136桁 15インチ
24ドット漢字プリンター
定価¥~~245,000~~
特価¥158,000

brother M-1024IIPX



80桁 10インチ
24ドット漢字プリンター
定価¥~~99,800~~
特価¥55,000

star AR-2415



136桁 15インチ
24ドット漢字プリンター
定価¥~~144,000~~
特価¥78,000

star TR-24CL



A4 カラー24ピン
熱転写漢字プリンター
定価¥~~69,800~~
特価¥36,800

NEC PC-PR101E



80桁 10インチ
24ドット漢字プリンター
定価¥~~99,800~~
特価¥77,000

SANYO MSX2 WAVY77
(PHC-77)
ワープロパソコン



ご家庭のTVに
そのままつなげます。
定価¥~~138,000~~
特価¥79,800

SANYO sanword 7
(SWP-M7)



ポータブルワープロ
定価¥~~35,800~~
特価¥29,800



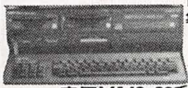
全国どこでも 電話1本、即お届け!!

東京 03-462-2294

- 販売価格をご確認の上お申し込み下さい。
- セット又は単体の価格が¥30,000以上の商品は、すべて分割払いができます。お問い合せ下さい。
- 3~60回、又はボーナス併用の分割払いもOKです。
- 全商品、完全メーカー保証つきです。
- その他の周辺機器、ソフトも取扱っております。

SONY MSX2 HB-F900(B) HIT BIT PRO AV

- スーパーインポーズやデジタイズも思いのまま、プロ並みのビデオ編集ができます。



回数	1回目	2回目以降
12	11,040	10,500
24	6,840	6,600
36	6,000	3,900

定価¥~~148,000~~
特価 ¥114,000

NEC PC-9801UV21

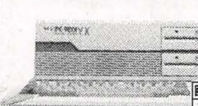


限定10台

回数	1回目	2回目以降
12	17,180	16,400
24	9,940	8,700
36	9,000	6,100
60	9,640	4,000

定価¥~~318,000~~
特価 ¥178,000

NEC PC-9801VX2 限定5台



回数	1回目	2回目以降
12	22,080	21,000
20	13,680	13,200
36	8,500	7,900
60	7,840	5,200

定価¥~~433,000~~
特価 ¥228,000

EPSON PC-286V(STD)

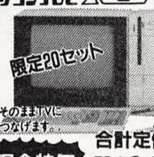
NEC・PC-9801VX21と同じ機能でこの価格 絶対お買得!



回数	1回目	2回目以降
12	20,890	20,200
20	12,740	12,700
36	7,750	7,600
60	7,220	5,000

定価¥~~298,000~~
特価 ¥219,000

SHARP パソコンテレビ X1G 10



限定20セット
そのままTVにつなげます。

CZ820CE(本体) ¥69,800
AN58C(RFアダプター) ¥2,980

合計定価¥~~72,780~~
現金特価 ¥19,800

X1 SHARP turbo Z セット



限定10セット

CZ880CB(本体)
CZ880DB(純正ディスプレイ)

回数	1回目	2回目以降
15	14,000	13,800
24	11,300	9,000
36	7,250	6,400
60	7,500	4,200

合計定価¥~~185,800~~
特価 ¥185,000

6インチカラーモニターTV CTV-600J



奥行ナント20cm。ファミコンやMSXもつなげます。
1ch~62chカラーTV
ビデオ入力端子つき
3電源方式

回数	1回目	2回目以降
3	12,880	12,800
6	6,720	6,500
12	3,670	3,400

定価63,800円
特価 ¥37,000

SHARP X1 twin セット



CZ-830CB本体 ¥99,300
CZ-830DB(モニター) ¥98,000
合計定価¥~~197,300~~

回数	1回目	2回目以降
10	16,610	16,200
18	10,060	9,400
36	7,750	5,100
60	5,020	3,400

特価 ¥149,000

お申し込み方法

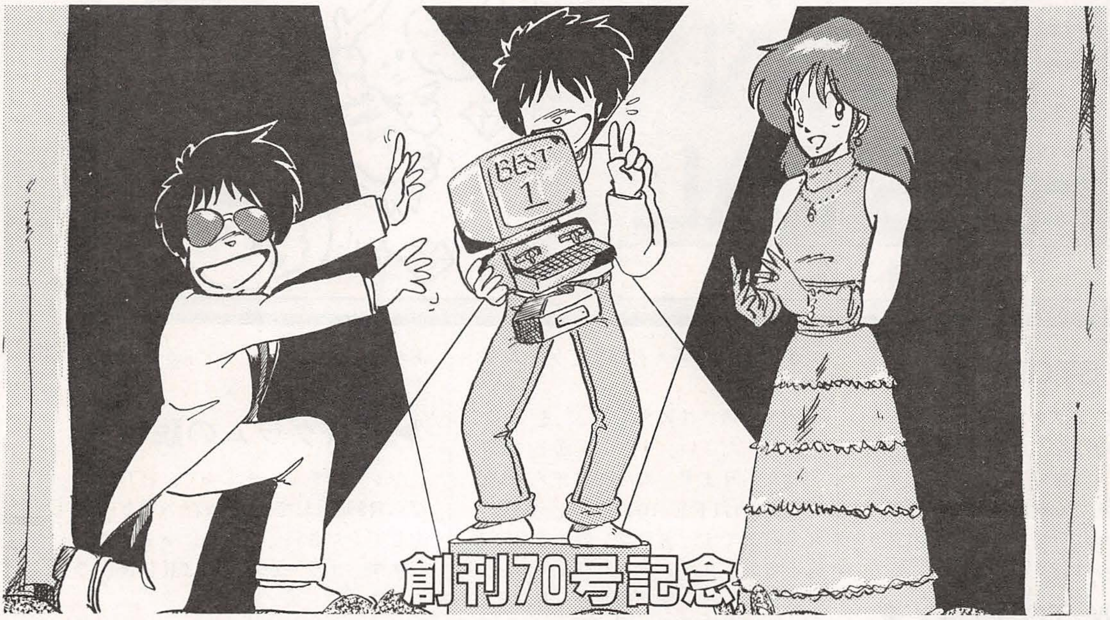
- 今すぐお電話でお申し込み下さい。
- 下取品、中古品は一切扱っておりません。
- お急ぎの方は、住所・氏名・電話番号・商品名を明記の上、下記宛まで直接代金を現金書留でお送り下さい。到着次第3日~5日程でスピード発送致します。
- 人気商品については多少遅れる場合があります。

パソコン・OAのトータルプランナー

パソコン情報センター

☎ 東京 03(462)2294
〒150 東京都渋谷区神南1-11-5 ダイネスビル10F
振込先:大和銀行 渋谷支店 普通 6615454

BM特選プログラム・コーナー



創刊70号記念
「ザ・ベスト・プログラマー」コンテスト実施中

本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG〟というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr. Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙3枚～5枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，(変数表や，フローチャートはかならず付けてください)，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（例N80SRベーシック），ページ等，Ⓒメモリの容量，Ⓓマシン語を使用している場合はマシン語データの開始番地と終了番地も忘れずに書いておいてください。プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　編集部

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

作品No.5-1

ベーシックマスターJr.用

ドラゴンが愛のためにクリスタルを取る!?

DRAGON CRYSTAL
(ドラゴン クリスタル)

鈴木　浩



▶STORY◀

ドラゴンのドラクンは，ドラ子チャンに結婚を申しこんだのですが，ドラ子チャンに「天界のクリスタルをぜーんぶ取ってきてくれれば結婚してあげる!!」と言われ，しぶしぶ天界のクリスタルを盗みに行くのでした。

▶HOW TO PLAY◀

スタートすると，画面にREADYとでて，ドラゴンが同じ場所を水平飛行しますので，作戦をたててください。

つぎにIかMキーを押すとゲーム・スタートです。

画面上のクリスタル〝○〟をすべて取ってください。また，画面上には障害物があります。当たればダメージをくらい，LIFEが0になるとゲーム・オーバーです。ドラゴンの体自身にも当たるとダメージをくらいます。

画面のパターンは10面分あり，5，10面はボーナス・ステージです。また，10面までいけばエンディング・デモもあります。さらにラウンドが進むと，ドラゴンの体は長くなっていきます。

▶プログラムの説明◀

マシン語を使いますので，打ち込んだらR990として，マシン語の書き込みをしてください。と同時にチェックもします。エラーがなければRUNしてください。

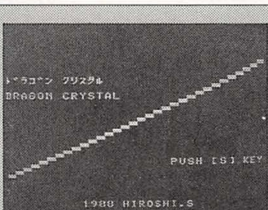
マシン語はキャラクターのチェックに使っています。

《第1表》プログラム・マップ

行	内容
0～ 100	変数イニシャライズ
110～ 230	画面を描く
240～ 460	ドラゴンの動き
470～ 600	ROUNDクリア処理
610～ 700	ゲーム・オーバー処理
710～ 800	タイトル画面
810～1020	圧縮画面データ&マシン語データ&マシン語の書き込み

《第2表》変数表

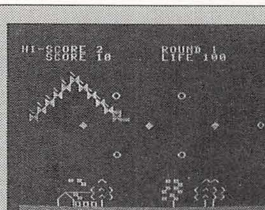
変数	内容	変数	内容
V	ドラゴンX座標移動ベクトル	S，L	ドラゴンの動きの管理
U	ドラゴンY座標移動ベクトル	H	ハイスコア
X1	ドラゴンの頭のX座標	Q	スコア
Y1	ドラゴンの頭のY座標	N	ドラゴン生命値
X	ドラゴンの体のX座標	R	ラウンド
Y	ドラゴンの体のY座標	F	ドラゴンREADYフラグ
H$	ドラゴンの頭のキャラ	B	取ったクリスタルの数
C$	ドラゴンの体のキャラ	C(1)	クリスタルの数
S$	地上のキャラ　1：家　2：木1　3：木2	C(2)	◆の数
		R1	ボーナス・ステージ・カウンタ
		G	ボーナス・ステージFLAG



▲《写真1》あっさりしたタイトル画面。Sキーを押すとスタートする

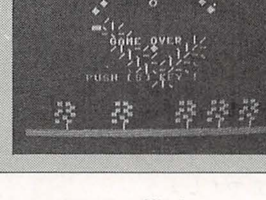
▼《写真2》ドラゴンが現れ，水平飛行しているぞ





▲《写真3》愛のためならエンヤコラ。クリスタルを取れ

▼《写真4》ぐわーっ，LIFEが0になると，死んじゃう



《OVER FLOW》このコーナーは，読者のみなさんで作るコーナーです。身の回りで起こったことや，質問などなんでも受け付けます。さあ，OF読みながら，お花見とでも，しゃれこみますかな？うーん，風流(？)だなー。

DRAGON CRYSTALのプログラム・リスト

```
10 DIM X(100),Y(100),H$(3),C$(5),S$(3),C(2)
20 RANDOMIZE :LET H=5000:FOR I=1 TO 32:LET K$=K$+CHR$($9D):NEXT I
30 LET H$(1)=CHR$(1,15,$FE,11,8,$8F,8,10,10)
40 LET H$(3)=CHR$(8,11,$8E,10,8,$FE,1,15,8,8,10)
50 LET C$(5)=CHR$(11,32,10,8,32)
60 LET S$(1)=CHR$($F9,$F9,$F9,$F9,10,8,8,8,8,8,$FC,$FD,9,9,9,$FD)
70 LET S$(1)=S$(1)+CHR$(10,8,8,8,8,8,8,$F0,$F3,$DB,$DB,$DB,$F3)
80 LET S$(2)=CHR$(1,8,1,8,1,3,10,8,8,8,8,1,$8,1,8,1,3,10,8,8,8,1,3,1,2,10,8,$86
)
90 LET S$(3)=CHR$($93,10,8,8,40,94,41,10,8,8,8,40,94,41,10,8,8,$86)
100 GOTO 710
110 REM *=========*
120 REM I SCREEN I
130 REM *=========*
140 CLEAR :POKE 15,0,23:PRINT K$;CHR$(3)
150 FOR I=1 TO 6:LET A=INT(RND(3))+1:LET CURSOR=RND(27)+1,(A)1)*19+(A=1)*20:PR
INT S$(A);:NEXT I
160 LET CURSOR=1,1:PRINT "HI-SCORE";H:LET CURSOR=4,2:PRINT "SCORE";Q:LET CURSO
R=18,1:PRINT "ROUND";R:LET CURSOR=18,2:PRINT "LIFE";N
170 IF (R1=5)+(R1=10) THEN FOR I=$1C0 TO $2E0 STEP R1:POKE I,$94:NEXT I:GOTO 2
30
180 FOR J=1 TO 2:READ C(J),D$
190 FOR I=1 TO C(J):LET A$=MID$(D$,I*2-1,2):LET A1$=LEFT$(A$,1):LET A2$=RIGHT$
(A$,1)
200 LET CURSOR=ASC(A1$)-$40,ASC(A2$)-$40:PRINT CHR$((J=1)*$94+(J=2)*$97):NEXT
I:NEXT J
210 LET CURSOR=13,16:PRINT "READY!":LET X1=10:LET Y1=18:LET U=0:LET V=-1:LET S
=1:LET E=L:LET F=0:LET B=0
220 FOR I=1 TO L:LET X(I)=I+9:LET Y(I)=18:NEXT I:GOTO 240
230 LET G=1:LET T=100:LET C(1)=999:LET CURSOR=2,4:PRINT "( BONUS STAGE )      T
IME";T:GOTO 210
240 REM *=======*
250 REM I MOVE I
260 REM *=======*
270 IF G=1 THEN LET T=T-1:LET CURSOR=26,4:PRINT T;" ":IF T=0 THEN GOTO 470
280 LET A$=INKEY$:IF A$(CHR$(1) THEN GOTO 340
290 IF A$="I" THEN LET U=-1
300 IF A$="M" THEN LET U=1
310 IF A$="Q" THEN GOTO 470
320 IF A$=" " THEN LET V=-1*V:MUSIC POT1ﾄ
330 IF F=0 THEN IF U()0 THEN LET CURSOR=13,16:PRINT "        ":LET F=1
340 LET Y1=Y1+U:LET X1=X1+V:IF (X1(0)+(X1)31) THEN LET X1=X1-V*2:LET V=-1*V:LE
T F=0
350 IF (Y1(5)+(Y1)20) THEN LET U=-1*U:LET Y1=Y1+U:MUSIC POT1V5ｼV3ｼV5
360 POKE 15,X1,Y1:POKE $3D,V,U:CALL $3900
370 LET A=PEEK($39FF):IF (A)0)*(A(5) THEN MUSIC POV5T1ﾄV37V1ﾗﾗV5:GOTO 450
380 IF (A=$FF)*F*(Y1()17) THEN MUSIC POﾄﾚﾚﾄﾄﾄ:LET N=N-10:LET CURSOR=22,2:PRINT
 N;" ":IF N(1 THEN GOTO 610
390 POKE 15,X1,Y1:PRINT H$(2+V);:IF U=-1 THEN PRINT " "
400 LET CURSOR=X(E),Y(E):PRINT C$(5)
410 LET E=E-1:IF E=0 THEN LET E=L
420 LET S=S-1:IF S=0 THEN LET S=L
430 LET X(S)=X1-V:LET Y(S)=Y1
440 GOTO 270
450 LET Q=Q+R*10*A:LET CURSOR=9,2:PRINT Q:LET B=B+A:IF B=C(1) THEN GOTO 470
460 GOTO 390
470 REM *==============*
480 REM I ROUND CLEAR I
490 REM *==============*
500 FOR I=4 TO 17:LET CURSOR=0,I:PRINT K$:LET CURSOR=0,22-I:PRINT K$:LET CURSO
R=0,I-1:PRINT SPC$(32):LET CURSOR=0,23-I:PRINT SPC$(32):NEXT I
510 IF R1(10 THEN GOTO 570
520 FOR I=1 TO 14 STEP .3:LET A=SIN(I)*1.5
530 LET CURSOR=1,10+A:PRINT H$(3);" ":LET CURSOR=30-I,10+A:PRINT H$(1);" ":NEX
T I
540 LET CURSOR=8,15:PRINT "HAPPY WEDDING.":LET CURSOR=6,16:PRINT "YOU GET 1000
0 PTS.":LET Q=Q+10000
550 MUSIC T1P3Q3ﾐ7P6ｿP3ﾗP8ｿP3#ﾌｿUﾄｼﾗｿP9ﾐP3RP3ﾚﾐP67P3ｿP87P3ﾐﾌｼﾗｿｼP9ﾐP3R
560 MUSIC P3ﾐ7P6ｿP3ﾗP8ｿP3#ﾌｿUﾄｼﾗｼP6UﾚP3UﾐP8ﾗP4RP3UﾄUﾄP9ｼP3RｿｼUﾄP6UﾚP3UﾐP9Uﾄ
570 LET CURSOR=12,6:PRINT "ROUND";R:LET CURSOR=12,7:PRINT "CLEAR !"
580 IF (R1=5)+(R1=10) THEN LET CURSOR=4,12:PRINT "YOU GET 100 LIFE POINT.":LET
 N=N+100:LET G=0
590 LET L=L+1:LET R=R+1:LET R1=R1+1:IF R1=11 THEN LET R1=1:RESTORE
600 MUSIC T2Q4P3ﾚﾗﾐｼｿP5Q2UｿP8R:GOTO 110
610 REM *============*
620 REM I GAME OVER I
630 REM *============*
640 LET CURSOR=X(E),Y(E):PRINT CHR$(8,11,$A4,$86,$2F,10,8,8,8,$2D,9,$2D,10,8,8
,8,$2F,$86,$A4)
650 MUSIC POV2T1ﾐV4DｿV5Dﾄ:LET E=E-1:IF E=0 THEN LET E=L
660 IF E()S THEN GOTO 640
670 LET CURSOR=10,10:PRINT " GAME OVER ":MUSIC T2Q3P3#ﾗﾗP5ｿﾚﾐ7R
680 IF H)S THEN LET H=S:LET CURSOR=10,12:PRINT "HI-SCORE  !":MUSIC T2Q2P1ｼUﾄUﾚ
UﾄUﾚUﾐUﾚUﾚP5Uｿ
690 LET CURSOR=8,15:PRINT "P S   S   E   ":MUSIC POR:LET CURSOR=8,15:PRINT " U
 H [ ] K Y !":MUSIC POR
700 IF INKEY$()"S" THEN GOTO 690
710 REM *========*
720 REM I TITLE I
730 REM *========*
740 CLEAR :LET J=10:FOR I=0 TO 63:PLOT I,J,1:LET J=J+.5:NEXT I
750 LET CURSOR=0,7:PRINT "DRAGON CRYSTAL":LET CURSOR=0,5:PRINT "ﾄﾞﾗｺﾞﾝ ｸﾘｽﾀﾙ"
760 LET CURSOR=20,16:PRINT "PUSH [S] KEY":LET CURSOR=9,22:PRINT "1988 HIROSHI.
S"
770 IF RND(1)(.02 THEN PRINT CHR$(14);:MUSIC T1PODﾄ:PRINT CHR$(15);:MUSIC Dｿ
780 IF INKEY$()"S" THEN GOTO 770
790 LET L=10:LET Q=0:LET G=0:LET R1=1:LET R=1:LET N=100:RESTORE
800 MUSIC Q2T2V5P1ﾄRUﾄRｼR#ﾗRﾗR#ﾗﾗ#ｿRﾗRﾄRUﾄRｼR#ﾗRﾗR#ﾗﾗ#ｿRﾗR:GOTO 110
810 REM *=================*
820 REM I DATA & MACHINE I
830 REM *=================*
840 DATA 6,LGLOTGTOAK^K,3,HKPKXK
850 DATA 7,PEPJPODIDK[I[K,10,KGKMPGPMUGUMNJRJDJ[J
860 DATA 9,KJKLUJULMKSKPEPHPN,7,JEVEIFWFKKPKUK
870 DATA 9,CKIKKGVGPKHMXMLOTO,9,KEPEUENIRINMRMJNVN
880 DATA 12,NINMRIRMGJGLYJYLFKHKXKZK,7,GKKKPKUKYKPGPO
890 DATA 16,FHFLGIGKOFOGOJOKQGQHQKQLXIXKYHYL,16,FIFKGJMDNGOHOLPEPMOFQJRKTOXJYI
YK
900 DATA 8,LITIPHPMMKSKOJQJ,12,JIVILKTKMHSHNMRMOFQFPDPO
910 DATA 10,JJVJLLTLMHSHNHRHOMQM,15,EL[LHJXJJMVMKHUHMNSMNFRFPEPJPO
920 DATA 96,10,5F,D7,3B,48,79,00,3B,5C,C1,05,26,F7,7C,00,5CE
930 DATA 3B,9B,0F,97,3C,7F,39,FF,DE,3B,8D,27,96,3D,81,FF,78F
940 DATA 27,1E,09,8D,1E,96,3E,81,FF,27,01,39,DF,3B,96,3C,59A
950 DATA 80,20,25,07,97,3C,DE,3B,8D,09,39,7A,00,3B,20,F4,550
960 DATA 08,20,E0,A6,00,81,94,27,05,81,20,26,0F,39,B6,39,4ED
970 DATA FF,81,F0,23,03,7F,39,FF,7C,39,FF,39,B6,39,FF,27,84F
980 DATA 01,39,7A,39,FF,39,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,225
990 RESTORE :FOR I=1 TO 16:READ A,B$:NEXT I:LET A=$3900
1000 FOR I=920 TO 980 STEP 10:LET S=0:FOR J=1 TO 17:READ D$:LET D=VAL("$"+D$):L
ET S=S+D
1010 POKE A,D:LET A=A+1:NEXT J:IF S-D()D THEN PRINT "ERROR IN";I
1020 LET A=A-1:NEXT I
```

★　　★　　★

★今月は，リブルラブルと表紙の坊やの合成でしたね。おっと，これじゃファンタジー通信じゃないか。こんなバカげたもの描けますか？（滋賀県神崎郡・古川　貴16才）……【**編**：では，みなさん，描いてみましょうねーっ。】

ベーシックマスターLⅢマーク5/S1用

40面まであるパズルゲームだぞ

GET WILD
（ゲット ワイルド）



T.K

◉STORY

あなたの住んでいる国には星がない。何者かに盗まれたのだ。あなたは，悪者になって盗まれた星をうばい返せ！ GET WILD！

◉HOW TO PLAY

テンキーの[2][4][6][8]で上下左右に動かして，右上の緑のキャラクター（あなた）を星と星の間に入れてください。あなたの上下か左右に星があると，その星を盗んだことになります。

タイムが0になるまでに，全部の星を盗んでください。よく考えて，星を盗まないと全部の星を盗めなくなります。もし，盗めなくなったら，タイムが0になるまで待ちましょう。面は40面まであります。気長にやりましょう。

◉ABOUT PROGRAM

リストが見にくくてすみません。データが長くてすみません。でも，自分なりにくふうした点がいくつかあるので，研究してみてください。

音楽も付けましたが，わかりにくいと思います。がまんしてください。それではさようなら～。

CHECKER FLAG

編：うーん，きれいな画面ですね。

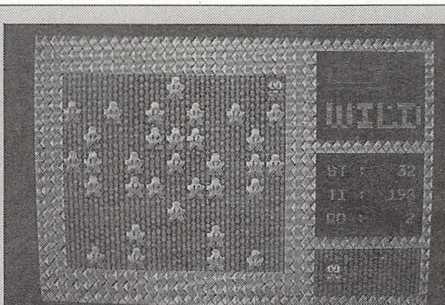
Dr.D：LⅢマーク5は，ユーザー定義文字機能が付いていて，1ドットに8色使えるというのを強みとして発売されたものだったからな。うまくこの機能を使いこなしているわけだ。

編：キャラクターもうまく作ってあるし，パズル的要素も十分ですし，なかなかいいですね。どうですか？影さん。

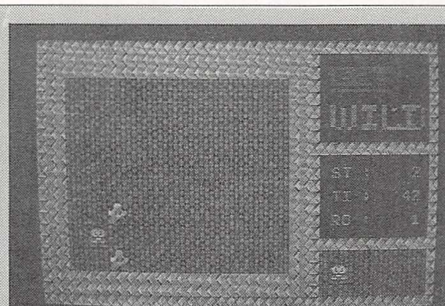
影：40面まであるんだって!?こりゃ，気が遠くなりそうだぞ。

編：影さんみたいな人のために，コンティニューを付けてくれてもよかったですね。

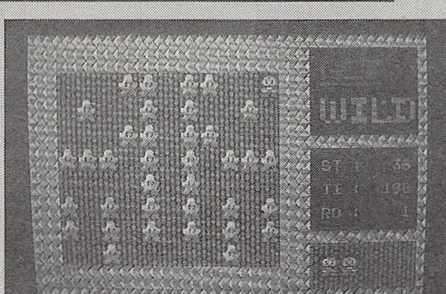
Dr.D：ところで，ベーシックマスターの投稿がJr.も含めて減ってるぞ。コンテストもやってることだし，がんばってくれ。



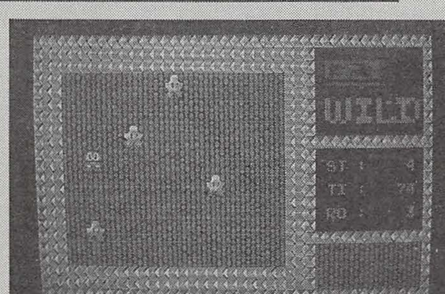
◀《写真1》星と星の間に入って星を盗んでいくんだぞ



◀《写真2》ほらこのとおり，最後の二つの間に入ってと…



◀《写真3》2面です。よーく考えないとね。先はまだまだ



◀《写真4》こんなことになったらタイムが0になるまで待つ

★友人Yの姉は，テレビに自分と同じ名前の人がでると1人でてれてしまうという，つわものです。（長野県下伊那郡・えたいのしれない物体12才）……【編：何をてれてるんですか？影：いやー，となりのOFを見てくれ。】

GET WILDのプログラム・リスト

```
100 GOSUB 430
110 '
120 '▒▒▒▒▒▒▒▒ MAIN
130 '
140 P=PEEK(&HFFE0):VX=((P=183)-(P=190))*2:VY=((P=141)-(P=205))*2
150 TI=TI-1:LOCATE 35,14:PRINT USING"###";TI;:IF TI THEN 160 ELSE 290
160 IF SCREEN(X+VX,Y+VY)=ASC(S$(2)) THEN 140 ELSE IF M(X+VX,Y+VY) THEN 140
170 LOCATE X,Y:PRINT S$(4);:X=X+VX:Y=Y+VY:LOCATE X,Y:PRINT S$(1);
180 F=M(X+2,Y)*M(X-2,Y)-M(X,Y+2)*M(X,Y-2):IF F THEN 200 ELSE 140
190 '
200 LOCATEX-(F=1)*2,Y-(F=-1)*2:PRINTS$(4):LOCATEX+(F=1)*2,Y+(F=-1)*2:PRINTS$(4)
210 M(X-(F=1)*2,Y-(F=-1)*2)=0:M(X+(F=1)*2,Y+(F=-1)*2)=0:BEEP
220 ST=ST-2:LOCATE 35,12:PRINT USING"###";ST;:IF ST THEN 140
230 '
240 '▒▒▒▒▒▒▒▒ GAME OVER or DEATH or CLEAR
250 '
260 RESTORE 1010:GOSUB 340:RESTORE 1100:GOSUB 370
270 MEN=MEN+1:IF MEN<41 THEN GOSUB330:GOSUB 640:GOTO 140
280 FORI=0TO100:NEXT:RESTORE 1150:GOSUB 370:GOTO 310
290 RESTORE 1000:GOSUB 340:RESTORE 1130:GOSUB 370
300 MAN=MAN-1:IF MAN THEN GOSUB 330:GOSUB 640:GOTO 140
310 COLOR 7:POKE&HFFE0,&H64:END
320 '
330 TI=200-(MEN>20)*100:ST=0:X=23:Y=5:POKE 278,32:RETURN
340 FOR J=1TO 2:FOR I=1TO 10:READ B$:B=VAL("&H"+B$):POKE 278,19:LOCATE 14+I,J-1
350 PRINT CHR$(B);:NEXT:NEXT:POKE 278,32:FORK=1TO1000:NEXT:RETURN
360 '
370 READ L$,S$:IF L$="-1" THEN 390 ELSE L=VAL("&H"+L$):S=VAL("&H"+S$)
380 POKE &H7000,L:POKE &H7001,S:EXEC&H7002:GOTO 370
390 RETURN
400 '
410 '▒▒▒▒▒▒▒▒ FIRST
420 '
430 SCREEN 0,,1:WIDTH40:POKE&HFFE0,4:POKE 278,32:IF PEEK(&H7002) THEN 530
440 POKE &HFFE9,1:POKE &HFFEA,7:FOR I=&HA000 TO &HA7FF:POKE I,0:NEXT
450 FOR I=48 TO 63:READ A$:POKE &HFFEA,4:FOR L=0 TO 7
460 POKE &HA000+8*I+L,VAL("&H"+MID$(A$,L*2+1,2)):NEXT:NEXT
470 FOR I=65 TO 75:FOR K=1 TO 3:READ A$:POKE &HFFEA,K-(K=3):EXEC&HF7A9
480 FOR L=0 TO 7:POKE &HA000+8*I+L,VAL("&H"+MID$(A$,L*2+1,2)):NEXT:NEXT:NEXT
490 POKE&HFFE9,0:FOR I=&H7000 TO &H701F:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
500 '
510 '▒▒▒▒▒▒▒▒ SCREEN
520 '
530 DEFINT A-Z:DIM B$(16,2),C$(11),M(25,22):MEN=1:MAN=3:GOSUB 330:POKE 278,32
540 M$=STRING$(39,70):LOCATE0,2:PRINT M$:LOCATE0,23:PRINT M$:M$=STRING$(12,70)
550 LOCATE 27,10:PRINT M$;:LOCATE 27,18:PRINT M$;:FOR I=2 TO 23:M$=CHR$(70)
560 LOCATE 0,I:PRINT M$;:LOCATE 27,I:PRINT M$;:LOCATE 39,I:PRINT M$;:NEXT
570 RESTORE 970:Z$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31):FOR I=1 TO 4:FOR J=1 TO 2
580 READ A$(J):NEXT:S$(I)=A$(1)+Z$+A$(2):NEXT:Z$=Z$+Z$
590 LOCATE 29,12:PRINT ";( :";Z$;"(= :";Z$;")? :";
600 FOR J=1 TO 2:FOR I=1 TO 6:READ B$:B=VAL("&H"+B$)
610 POKE 278,18:LOCATE I+28,J+3:PRINT CHR$(B);:NEXT:NEXT
620 FOR J=1 TO 2:FOR I=1 TO 10:READ B$:B=VAL("&H"+B$)
630 POKE 278,20:LOCATE I+28,J+6:PRINT CHR$(B);:NEXT:NEXT:POKE 278,32
640 FOR I=19 TO 22:LOCATE 28,I:PRINTSTRING$(11,75);:NEXT
650 FOR I=1 TO MAN-1:LOCATE 27+I*2,20:PRINT S$(1);:NEXT
660 FOR I=0 TO 1:LOCATE 0,I:PRINT STRING$(40,32);:NEXT
670 LOCATE 35,14:PRINT USING"###";TI;:LOCATE 36,16:PRINT USING"##";MEN;
680 '
690 FOR I=1 TO 25 STEP 2:LOCATE I,3:PRINT S$(2);:LOCATE I,21:PRINT S$(2);:NEXT
700 FOR I=5 TO 19 STEP 2:LOCATE 1,I:PRINT S$(2);:LOCATE 25,I:PRINT S$(2);:NEXT
710 FOR I=5 TO 20:LOCATE 3,I:PRINT STRING$(22,75);:NEXT
720 RESTORE 1020:FOR I=1 TO MEN-1:READ C$:NEXT:READ C$:FOR I=1 TO 6
730 C$(I)=MID$(C$,I*2-1,2):NEXT:FOR I=7 TO 11:C$(I)=C$(12-I):C$=C$+C$(I):NEXT
740 FOR I=1 TO 11:M=21:K=256:A=VAL("&H"+MID$(C$,I*2-1,2))
750 FOR J=1 TO 9:G=I*2+1:L=-(A>=K):IF L THEN GOSUB 780
760 K=K/2:M=M-2:NEXT:NEXT:LOCATE 35,12:PRINTUSING"###";ST;
770 POKE &HFFD4,128:RESTORE 1120:GOSUB 370:GOTO 140
780 A=A-K:LOCATE G,M:PRINT S$(3):M(G,M)=1:ST=ST+1:RETURN
790 '
800 DATA 1C26636363321C00,0C1C0C0C0C0C3F00,3E63071E3C707F00,3F060C1E03633E00
810 DATA 0E1E36667F060600,7E607E0303633E00,1E30607E63633E00,7F63060C18181800
820 DATA 3C63723C4F433E00,3E63633F03063C00,0018180018180000,3C66603E03633E00
830 DATA 3F0C0C0C0C0C0C00,3F0C0C0C0C0C3F00,7E6363677C6E6700,3E63636363633E00
840 DATA 8400000E1B1B190E,0060701E1B1B190E,0000070F7B7B793F
850 DATA 70000070D8D89870,00060E78D8D89870,0000E0F0DEDE9EFC
860 DATA C083001C80800000,0003001C00000000,003B7F7F1D3E7E00
870 DATA 00C0003800000000,00C0003800000000,00DCFEFEB87C7E00
880 DATA 80C1E3E7D7BB7DFE,FEFDFBF7FFFBFDFE,7E3D1B172F438100
890 DATA FCFDFBF7FFFBFDFE,0001030707030100,80C1E3E7D7BB7DFE
900 DATA E4EB4747E68C7878,000307070F7D7D,000307070F7D7D
910 DATA 24C2EEBE04000000,00C0E0E0E0F0DEDE,00C0E0E0E0F0DEDE
920 DATA 6080404080008246,7D3F1F1F3E7C3B00,7D3F1F1D3A542800
930 DATA 00000202008OC042,BEFCF8F87C3C1C00,BCEBD0AB54281400
940 DATA E4EE4E4EE4E4EE4E,0000000000000000,0000000000000000
950 DATA FF,FF,B6,70,00,C6,00,F7,FF,D3,F6,70,01,5A,26,FD
960 DATA C6,FF,F7,FF,D3,F6,70,01,5A,26,FD,4A,26,E7,39,00
970 DATA AB,CD,EE,EE,GH,IJ,KK,KK
980 DATA F1,9B,F5,51,3F,F3,BA,AB,BA,AA,BB,B8,F0,E0,F0,3F
990 DATA 30,F0,20,3F,31,E0,78,78,70,CF,C0,F8,8C,8F,CB,70
1000 DATA F1,E0,F5,50,EB,E0,3F,30,FB,F0,BA,9B,BA,AB,BB,B8,BB,88,B8,B8
1010 DATA F1,30,F0,80,F9,90,EB,E0,FD,70,BA,B8,BA,B8,BA,A8,B8,B8,B8,B8
1020 DATA 680AEB057F00,0A9C02DB162D,084028542A55,AAA0AAA0AB0A,5C10CBBA945A
1030 DATA 00551C413C4B,00BA04BA055F,002850AA00FF,00A014F01DAA,105838BCAC05
1040 DATA D02BDA2BDA2D,ABABF00BFB28,ABED7DCAFB05,0A2A0A2AC23C,4234567514F5
1050 DATA 0A28AA3C827C,00D420DEA05F,14003EAA2AAA,AB40BB401D14,00502500FF50
1060 DATA 005208576B14,7E147C0AFB00,00B62A072B55,7A003E508BA5,AAAA82001650
1070 DATA B428B428B214,545050555414,80E0F46D3614,805AA2002A55,00280B2BB52D
1080 DATA 005068145A55,0A285EA0EE14,14A074146AB4,0005DA2DDA2D,B614D60AD4AA
1090 DATA 00AA802AD422,00B5C229DAA5,A0D434CABA55,6A8452AAB02D,D204EB5EDBA5
1100 DATA 32,98,32,AA,C8,98,50,AA,50,98,64,91,50,80
1110 DATA 50,91,50,98,50,AA,32,98,32,AA,C8,98,-1,-1
1120 DATA 32,C3,C8,91,50,98,96,AA,78,91,78,80,32,70,50,80,50,91,96,98,-1,-1
1130 DATA 96,C3,50,AA,96,A0,50,AA,50,A0,50,AA,96,C3,50,AA,96,A0,50,AA
1140 DATA 50,A0,50,AA,AA,80,AA,80,AA,80,32,91,50,A0,50,AA,96,C3,-1,-1
1150 DATA 46,98,46,AA,46,98,96,91,46,98,46,AA,50,C3,32,CD,32,CD,46,80,96,98,46
1160 DATA 98,46,AA,46,98,96,91,46,98,46,AA,50,C3,32,CD,46,E4,32,CD,96,C3,-1,-1
```

評…私のニガテなイラストだー（影）



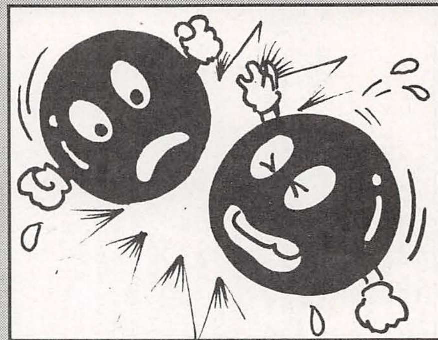
by 松林小杉太

★クラスの文集の「尊敬する人」というところに「山下さん，影さん」と書いたのは僕です。ほめてやってください。(岐阜県養老郡・ジムーレイナス14才)……【編：影さん，2ページにわたって，まだ，てれてるんですか？】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン用

2人用のボールの落としっこ

バトルボール



清川　秀人

★内容

2人用です。1プレイヤーは緑のボール，2プレイヤーは赤いボールです。自分のボールをうまく動かして，相手に体当たりをしてください。「╬」にぶつかったほうが負けとなります。

そこらへんにちらばっている四角いやつにぶつかると，はねかえります。そして，画面の色が変わります。

★操作方法

✚字ボタンで8方向に加速します。ゲーム・オーバーになったときに，1コントローラーのボタン（Ⓐ，Ⓑどちらでもいい）を押すとゲーム再開です。

★プログラム

一応BGM（といってもドラムパートだけ！）を流しています。そのパターンを変えたいときは2020行からのデータ文を変えてください。

ちなみに0は休みで，1はスネア。2はタムタム(高)，3がタムタム(低)で，4がハイハット(クローズ)，5がハイハット&バスドラです。音が気に入らない人はいろいろ変えてみてもよいでしょう。

ところで，ボールが障害物（はねかえるやつ）にぶつかると，一瞬止まったようになる（遅くなる）のは，普段のスピードを速くするために，先に当たっているかどうかをみて，それから，それが何かを調べているためです（そのため，障害物にハマるとBGMをスローで聞くことができる!?）。

★プログラム入力上の注意点

リスト中のg7，f1，i5は，キャラクター・テーブルBの各キャラが入ります。

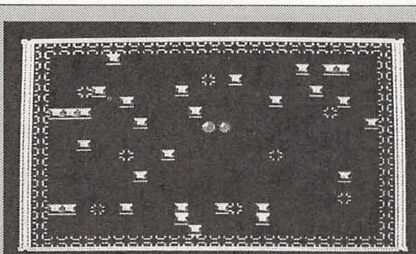
g7…KEY1，CHR$(207) ↵
f1…KEY2，CHR$(193) ↵
i5…KEY3，CHR$(221) ↵

と定義し，それぞれ[f 1]～[f 3]キーで入力してください。

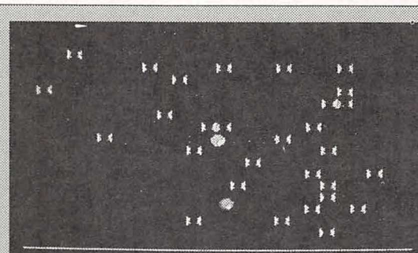
CHECKER FLAG

編：うーん，まあ，よくある内容ですね。ただ，障害物に当たるたびに画面の色が変化するというのは，いいかもしれない。
影：どっちかが一度負けると，はい終わりというのがどうもなー。勝負がついたのはいいが，どっちが勝ったのか負けたのかわからない場合があるしなー。
編：そのへんの表示をしっかりしてほしかったですね。

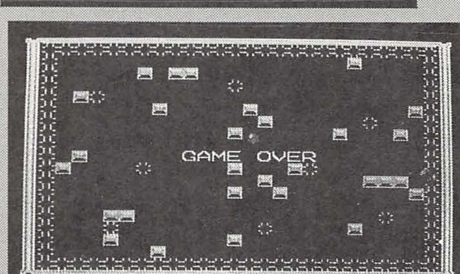
★



◀《写真1》2人用ゲームだよ。軽快なドラム・パターンにのってゲームは進む



◀《写真2》四角い障害物に当たるたびに画面の色が変わる。まっ暗になることも



◀《写真3》╬にぶつかったほうが負けで，ゲーム・オーバーだよ

★A君は，生徒集会のとき，となりの女の子の肩をまくらにして，いねむりしていたうらやましいやつです。(群馬県前橋市・野口　努15才)……【影：寝たふりはよくないな。編：わかるんですか？影：ワタシも経験あるもの。】

Y \ X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	E10	E40	E40	E40	E40	E40	E40	E40	E40	E40	E40	E40	E40	E40	E40	E40	E40	E40	E40	E40	E40	E40	E40	E40	E40	E40	E40	E10
1	E20	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	E20
2	E20	150																									150	E20
3	E20	150																									150	E20
4	E20	150												150													150	E20
5	E20	150			150																						150	E20
6	E20	150																									150	E20
7	E20	150																					150				150	E20
8	E20	150																									150	E20
9	E20	150																									150	E20
10	E20	150																									150	E20
11	E20	150						150											150								150	E20
12	E20	150																									150	E20
13	E20	150																									150	E20
14	E20	150																									150	E20
15	E20	150																						150			150	E20
16	E20	150				150										150											150	E20
17	E20	150																									150	E20
18	E20	150																									150	E20
19	E20	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	E20
20	E30	E50	E50	E50	E50	E50	E50	E50	E50	E50	E50	E50	E50	E50	E50	E50	E50	E50	E50	E50	E50	E50	E50	E50	E50	E50	E50	E30

《第１図》バトルボールのＢＧグラフィック

バトルボールのプログラム・リスト

```
10 CGEN3:DEFSPRITE0,(0,1,0,0,0)="g7":DEFSPRITE1,(2,1,0,0,0)="g7":SPRITEON:POKE&H
4015,15:PALETS 0,13,48,55,41
20 FORI=0TO239:POKE&H2005,I:POKE&H2005,I:NEXT
30 PALETS 0,13,48,55,41
34 CLEAR:RESTORE1000:X=120Y=90E=130F=Y:VIEW
35 SPRITE1,E,F:SPRITE 0,X,Y
36 FORI=0TO30:POKE&H48,RND(24)+2,RND(17)+2:PRINT"f1":NEXT
40 FORI=0TO11:PAUSE7:READA:ONA GOSUB50,60,70:NEXT:GOTO1000
50 POKE&H400C,129,0,116,10
52 POKE&H4000,130,133,0,9
55 RETURN
60 POKE&H400C,129,0,116,10
62 POKE&H4000,129,133,140,9
65 RETURN
70 POKE&H400C,129,0,116,10
72 POKE&H4000,129,133,250,9
75 RETURN
80 POKE&H400C,0,0,0,0:RETURN
82 POKE&H4000,129,133,250,9
85 RETURN
90 POKE&H400C,0,0,0,0
95 POKE&H4000,129,130,100,9:RETURN
100 E=E+EE:F=F+FF:SPRITE1,E,F:X=X+XX:Y=Y+YY:SPRITE 0,X,Y
110 S=STICK(0):XX=XX+(S AND2)*(XX>-8)/2-(S AND1)*(XX<8)
115 YY=YY+(S AND8)*(YY>-8)/8-(S AND4)*(YY<8)/4
120 T=STICK(1):EE=EE+(T AND2)*(EE>-8)/2-(T AND1)*(EE<8)
125 FF=FF+(T AND8)*(FF>-8)/8-(T AND4)*(FF<8)/4
300 IFABS(E-X)<8 ANDABS(F-Y)<8POKE&H4004,131,0,30,8:SWAPEE,XX:SWAPFF,YY
450 IF SCR$((X-12)/8,(Y-20)/8)=" " ANDSCR$((E-12)/8,(F-20)/8)=" " RETURN
499 IFSCR$((E-12)/8,(F-20)/8)="i5" ORSCR$((X-12)/8,(Y-20)/8)="i5" THEN520
510 POKE&H4004,136,133,40,9:PALETB 0,13,RND(60),RND(60),RND(60):IFSCR$((X-12)/8,
(Y-20)/8)="f1" XX=-XX:YY=-YY
515 IFSCR$((E-12)/8,(F-20)/8)="f1" EE=-EE:FF=-FF
517 RETURN
520 POKE&H400C,15,15,15,15
600 POKE&H48,10,10:PRINT"GAME OVER"
900 IFSTRIG(0)=0THEN900
910 RUN
1000 FORI=1TO64:GOSUB100:READA:ONA GOSUB50,60,70,80,90:NEXT:RESTORE2020:GOTO 100
0
2000 DATA1,1,1,1,2,2,2,2,3,3,3,3
2020 DATA5,0,4,4,1,0,4,4,5,0,4,4,1,0,4,4,5,0,4,4,1,0,4,4,1,1,1,1,1,0,2,2
2030 DATA5,0,4,4,1,0,4,4,5,0,4,4,1,0,4,4,1,1,1,0,2,0,3,0,1,1,1,1,2,2,3,3
```

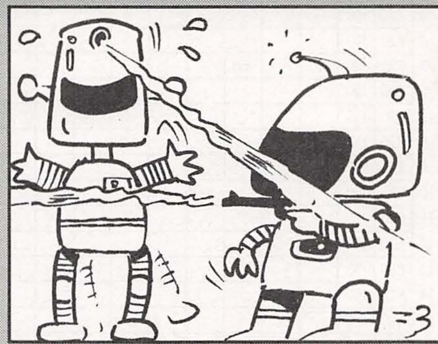
★Ａ：ついに完成したぞ！Ｂ：何がですか？Ａ：タイムマシンだ！Ｂ：では，１分前にもどってみよう。(ウィーン)Ａ：ついに完成したぞ！Ｂ：何がですか？……(岐阜県各務原市・**自己中心派14才**)……【**編**：なるほど。】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3.0)用

奥の深さでは負けないというウワサも

BATTLE ROBOT（バトル ロボット）

まっぴー & DRAGON



◉ストーリー&操作方法

うおーっ!! なんだこれは!! そこには巨大なロボットがあった。おれはそのロボットに乗り込んだ。中にはボタンが二つと，✚字のコントローラーがあった。

おれは本で似たようなロボットを見た。そう，たしかマリオンとかいう名だった。おれはコントローラーのⒶと書いてあるほうを押してみた。

ゴゴゴゴーッ，うわっ，動いた!!うおーっ，なっなんと，マリオンはどんどん上昇していくじゃないか!!

おれは思わずボタンをはなした。するとマリオンは下降して，また，陸上にもどってきた。

しかし，おどろいた。よし，こんどはⒷのほうを押してみよう!!バビッズズズズッ，なんとビームを発射した。空中で撃っていたら反動でふっ飛んでいただろう。

ふう，あぶなかった。よし，つぎは✚字コントローラーの右だ!!ンッ!?なにも起きない。もしかすると地上では動けないのか!?

よし，Ⓐボタンで上昇しよう。ゴゴゴゴッ「よし。」おれが✚の右を押したとたんマリオンは方向転換し，加速しはじめた。うっ，はなしても止まらない!!「いかん。」おれは思わず✚の左を押した。ゴーッやった!!マリオンは逆方向を向いて，減速した。そうだった，ここは空中だから摩擦がないのだ。

しかし，地上に降りれば止まるはず……。おれは，Ⓐボタンをはなした。予想どおり，ピタリと止まった。しかし，地上では動けなかった。

よし，最後に✚の上だ!!ビョイーン!!なんだ!!変化がないぞ!!

ガシーン!!うおっ色ちがいのマリオンだ!!うっ，攻撃してきやがった。もう戦うしかない!!うわっ，ビームだ!!やられるー!!とそのとき，とっさに✚の上を押した。

バビューン!!ンッ生きてるぞ!!なんとビームは突き抜けたのだ!!もしかすると異次元の世界に入り込んだにちがいない!!だからビームが突き抜けたのだ!!

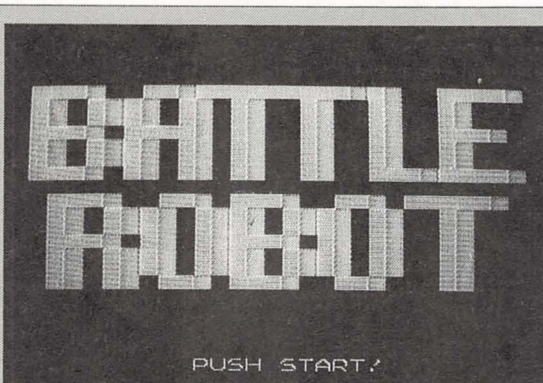
ようし，つぎはこっちの番だ!!いくぜ!!

◉つけたし

書き忘れましたが，マリオンにはエネルギーの限界があります。

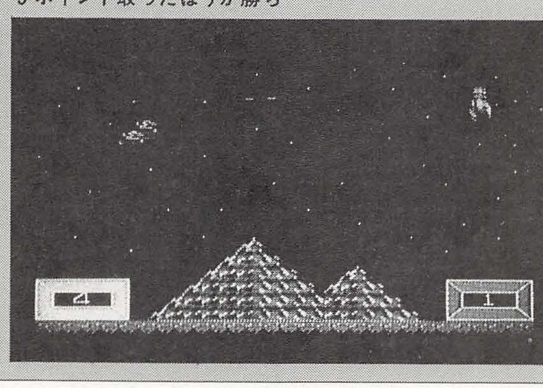
エネルギーが残り少なくなると，警告音がなります。マリオは高い音（ピッピッピッピッピッと鳴ります。ルイージは，低い音（ポッポッポッポッポッと鳴ります）です。

エネルギーは，ビームを撃ったり，上昇したり，異次元に入り込んだりす



▲《写真1》おーっ，でかいタイトル文字。スタート・ボタンで闘い開始

▼《写真2》マリオ対ルイージのバトルゲーム。5ポイント取ったほうが勝ち



★【影：待ってるゾ!!】これはOFコーナーで影さんが最初にしゃべった言葉です。ほんとに6年は長いですね。（兵庫県神戸市・トラトラトラ14才）……【編：では最後にしゃべる言葉です。影：おいおい，待ってくれよ。】

ると減っていきます。地上にいると回復します。

では，楽しくBATTLEしてください。それと，タイトルのベタキャラは（リスト中のm5，m6），カナモードで，GRPHを押しながら，白（m5）は ^ﾘ，青（m6）は ¥ﾙ のキーを押すとでます。

画面の左右にはみでると，反対側にワープします。

最後に，スタート・ミュージックを作曲してくれたAPPLE君，ありがとうございました。PYMDもヨロシク!!

Y \ X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0													G60					G50						G60			G60	
1			G60													G60					G60							
2						G60				G60																	G60	
3																	G50						G60					
4				G50									G60															
5															G60					G50						G60		G60
6	G60									G60																		
7							G60															G50						G60
8														G60				G60						G60				
9			G50																								G60	
10								G60			G60					G60												
11																			G60						G60			
12			G60							G60												G60					G60	
13						G60						G00	G10											G60				
14											G00	G20	G30	G10														
15										G00	G20	G20	G30	G30	G10			G00	G10									
16	L30	L60	L60	L60	L70				G00	G20	G20	G20	G30	G30	G30	G10	G00	G20	G30	G10				L32	L62	L62	L62	L72
17	L40				L40			G00	G20	G20	G20	G20	G30	G30	G30	G30	G20	G20	G30	G30	G10			L42				L41
18	L50	L60	L60	L60	M00		G00	G20	G20	G20	G20	G20	G30	G30	G30	G30	G20	G20	G30	G30	G30	G10		L52	L62	L62	L61	M01
19	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13
20																												

《第1図》BATTLE ROBOTのBGグラフィック

BATTLE ROBOTのプログラム・リスト

```
10 CLS:LOCATE9,22:PRINT"PUSH START!"
20 GOSUB630
30 IFSTRIG(0)<>1THEN30
40 CGSET1,0:DEFSPRITE0,(0,1,0,0,0)=CHR$(0)+CHR$(1)+CHR$(2)+CHR$(3)
50 DEFSPRITE1,(0,1,0,1,0)=CHR$(1)+CHR$(0)+CHR$(3)+CHR$(2):DEFSPRITE2,(0,0,0,0,0)
=CHR$(209):DEFSPRITE6,(0,1,0,0,0)=CHR$(176)+CHR$(177)+CHR$(178)+CHR$(17)
60 DEFSPRITE3,(1,1,0,0,0)=CHR$(0)+CHR$(1)+CHR$(2)+CHR$(3):DEFSPRITE4,(1,1,0,1,0)
=CHR$(1)+CHR$(0)+CHR$(3)+CHR$(2)
70 DEFSPRITE5,(0,0,0,0,0)=CHR$(209):DEFSPRITE7,(0,1,0,0,0)=CHR$(180)+CHR$(181)+C
HR$(182)+CHR$(183)
80 PLAY"T3Y1M1V15:T3Y0M1V8:T3Y2M1V8":PLAY"O3C5C3CC:O2G5G3GG:O1E5E3EE":PLAY"E5C4E
:O3C5O2G4E:G5E4C":PLAY"O4G7:G7:C7":PAUSE30
90 VIEW:LOCATE1,17:PRINTP1
100 LOCATE24,17:PRINTP2
110 SPRITE0:SPRITE1:SPRITE3:SPRITE4:SPRITE6:SPRITE7:SPRITEON:X1=32:Y1=100:C1=0:B
1=0:H1=0:K1=0:E1=50:C2=4:X2=208:Y2=100:B2=0:H2=0:K2=0:E2=50
120 S1=STICK(0):T1=STRIG(0)
130 IFS1=1ORS1=2THENC1=2-S1:SPRITE(1-C1)
140 IFT1=4ANDB1=0ANDE1>0THENB1=1:VX=X1:VY=Y1:CH=C1:E1=E1-5:H1=6-C1*12:POKE&H4015
,15:POKE&H4000,3,129,56,8
150 IF(S1=4ORS1=8)ANDE1>0THENSPRITEC1:I1=1:E1=E1-2:GOTO170
160 I1=0
170 IFB1=1THEN280
180 Q1=(T1=8ANDE1>0)*2+1:K1=K1+Q1:Y1=Y1+K1:E1=E1+(T1=8ANDE1>0):IFY1>160THENY1=16
0:K1=0:E1=E1-(E1<50)
190 IFY1<10THENY1=10:K1=0
200 IFK1>6THENK1=6
210 IFK1<-6THENK1=-6
220 IFY1=160THENH1=0:GOTO240
230 H1=H1+(S1=2ANDH1>-6)-(S1=1ANDH1<6):X1=X1+H1
240 IFX1>230THENX1=10
250 IFX1<10THENX1=230
260 SPRITE C1,X1,Y1
270 GOTO340
280 VX=VX+10*((CH=0)-(CH=1))
290 IFVX>230ORVX<10THENSPRITE2:B1=0:GOTO180
300 SPRITE2,VX+4,VY
310 IFI2=1THEN180
320 IFABS(VX-2-X2)<8ANDABS(VY-4-Y2)<8THENSPRITEC2:SPRITE2:SPRITE5:SPRITE6,X2,Y2:
PAUSE7:SPRITE7,X2,Y2:P1=P1+1:POKE&H4015,15:POKE&H400C,235,155,45,1:PAUSE70:PLAY"
R2":GOTO570
330 GOTO180
340 S2=STICK(1):T2=STRIG(1)
350 IFS2=1ORS2=2THENC2=5-S2:SPRITE(7-C2)
360 IFT2=4ANDB2=0ANDE2>0THENB2=1:BX=X2:BY=Y2:GH=C2:E2=E2-5:H2=6-(C2-3)*12:POKE&H
4015,15:POKE&H4000,3,129,56,8
370 IF(S2=4ORS2=8)ANDE2>0THENSPRITEC2:I2=1:E2=E2-2:GOTO390
380 I2=0
390 IFB2=1THEN510
400 Q2=(T2=8ANDE2>0)*2+1:K2=K2+Q2:Y2=Y2+K2:E2=E2+(T2=8ANDE2>0):IFY2>160THENY2=16
0:K2=0:E2=E2-(E2<50)
410 IFY2<10THENY2=10:K2=0
420 IFK2>6THENK2=6
430 IFK2<-6THENK2=-6
440 IFY2=160THENH2=0:GOTO460
450 H2=H2+(S2=2ANDH2>-6)-(S2=1ANDH2<6):X2=X2+H2
460 IFX2>230THENX2=10
470 IFX2<10THENX2=230
480 IFE1<10THENPLAY"T1O5C0"
490 IFE2<10THENPLAY"T1O3C0"
500 SPRITE C2,X2,Y2:GOTO120
510 BX=BX+10*((GH=3)-(GH=4))
520 IFBX>230ORBX<10THENSPRITE5:B2=0:GOTO400
530 SPRITE5,BX+4,BY
540 IFI1=1THEN400
550 IFABS(BX-2-X1)<8ANDABS(BY-4-Y1)<8THENSPRITEC1:SPRITE2:SPRITE5:SPRITE6,X1,Y1:
PAUSE7:SPRITE7,X1,Y1:P2=P2+1:POKE&H4015,15:POKE&H400C,235,155,45,1:PAUSE70:PLAY"
R0":GOTO570
560 GOTO400
570 IFP1>=5THENLOCATE1,17:PRINT"WIN":GOTO600
580 IFP2>=5THENLOCATE24,17:PRINT"WIN":GOTO600
590 GOTO90
600 PLAY"Y1M1T3V12:Y0M1T3V15:Y0M1T3V8":PLAY"O4D3R3:O2F3R3:O1C3R3":PLAY"DDCDE6:FF
FF6:CCDCC6":PLAY"F3FGA9:G3GGA9:C3DEF9"
610 PAUSE70:RUN
620 LOCATE1,15:PRINTE1:LOCATE24,15:PRINTE2:RETURN
630 LOCATE0,2:PRINT"m5m5m5m6  m5m5m6m5m5m5m5m5m5m5m5m6m5m6  m5m5m5m5m6":LOCATE
0,3:PRINT"m5m6 m5m6m5m6 m5m6 m5m6  m5m6  m5m6  m5m6"
640 LOCATE0,4:PRINT"m5m6 m5m6m5m6 m5m6 m5m6  m5m6  m5m6  m5m6"
650 LOCATE0,5:PRINT"m5m5m5m6 m5m5m5m5m6 m5m6  m5m6  m5m6  m5m5m5m6"
660 LOCATE0,6:PRINT"m5m6 m5m6m5m6 m5m6 m5m6  m5m6  m5m6  m5m6"
670 LOCATE0,7:PRINT"m5m6 m5m6m5m6 m5m6 m5m6  m5m6  m5m6  m5m6"
680 LOCATE0,8:PRINT"m5m5m5m6 m5m6 m5m6 m5m6  m5m6  m5m5m5m6m5m5m5m5m6"
690 LOCATE1,10:PRINT"m5m5m5m6  m5m5m6 m5m5m5m6  m5m5m6 m5m5m5m5m6":LOCATE1,11:
PRINT"m5m6 m5m6m5m6 m5m6m5m6 m5m6m5m6 m5m6  m5m6"
700 LOCATE1,12:PRINT"m5m6 m5m6m5m6 m5m6m5m6 m5m6m5m6 m5m6  m5m6"
710 LOCATE1,13:PRINT"m5m5m5m6 m5m6 m5m6m5m5m5m6 m5m6 m5m6  m5m6"
720 LOCATE1,14:PRINT"m5m6 m5m6m5m6 m5m6m5m6 m5m6m5m6 m5m6  m5m6"
730 LOCATE1,15:PRINT"m5m6 m5m6m5m6 m5m6m5m6 m5m6m5m6 m5m6  m5m6"
740 LOCATE1,16:PRINT"m5m6 m5m6 m5m5m6 m5m5m5m6  m5m5m6   m5m6"
750 RETURN
765 'ｺﾞｸﾛｳｻﾏﾃﾞｼﾀ! DRAGON&ﾏｯﾋﾟｰ
```

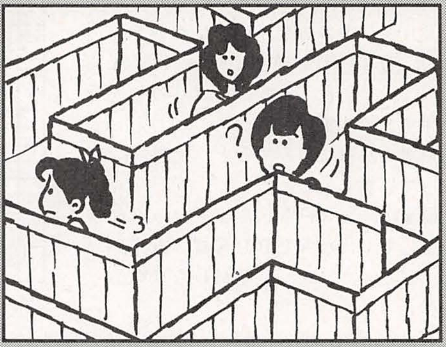
★影さん，白状しなさい！影さんの本名は「すすむ」「わたる」「とおる」のどれかでしょ。（千葉県茂原市・イシターやりたい！）……【**影**：私は青信号か🐰**つぐ美**：あれ？まだしゃべってますよ。**影**：もう，かんべんしてくれ。】

作品No.5-5

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3.0)用

3キャラ同時に動かす思考型

MAI（マイ）



©NISHIYAMA

◆遊びかた

このゲームは3人(マイ,サイノ,マイコ)を,会わせるゲームです。しかし,3人は,それぞれ動きがちがいます。

- **マイ**……コントローラの動きと同じ
- **サイノ**…コントローラの動きと反対
- **マイコ**…コントローラの動きの上下は同じ
  コントローラの動きの左右は反対

タイムが300になる前に会わせてください(重なればよい)。

ついでに,このゲームは9面までのゲームですが,あることをすれば,おまけの面に行けます。またスタートのとき,あることをすれば,好きな面に行けます。

ゲーム・オーバーになったら,コンティニューするか？となるので,「せっかくここまできたのに〜」となる心配はありません。

スコアは,299からそのときのタイムを引き,10をかけた点数です(ほんとは300からタイムプラス1を引き10をかける)。

◆最後に

ブロックに当たったときの判定に苦労しました。その他に,むずかしい画面づくりに,とても苦労しました。頭の差でいろいろ変わるでしょう。なんちゃって。

◆プログラム入力上の注意

リスト中のk2,ℓ0,k7,k6,k4,k3,ℓ1,k5,k1,ℓ2はキャラクター・テーブルBの各キャラが入ります。

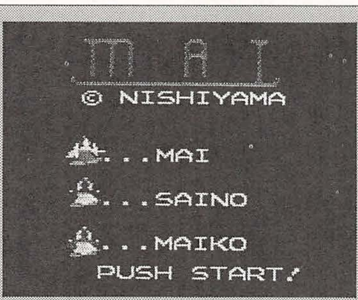
KEY1,CHR$(234)⏎

のように定義し,ファンクション・キーで入力してください。各キャラクター・コードはつぎのとおりです。

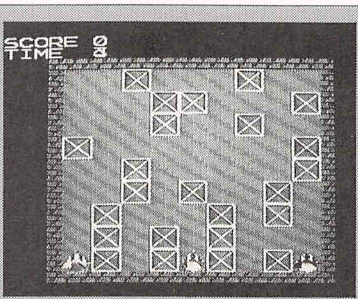
k2	……234	ℓ0	……240
k7	……239	k6	……238
k4	……236	k3	……235
ℓ1	……241	k5	……237
k1	……233	ℓ2	……242

《第1表》変数表

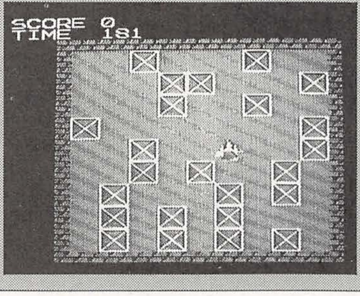
変数	内容
NN	面数
BA	面セレクト
LL	ひみつ
X・Y・MX・MY XX・YY	マイの座標
P・Q・MP・MQ PP・QQ	サイノの座標
H・G・MH・MG GG・HH	マイコの座標
TI	タイム
SC	スコア
BO	ボーナス得点



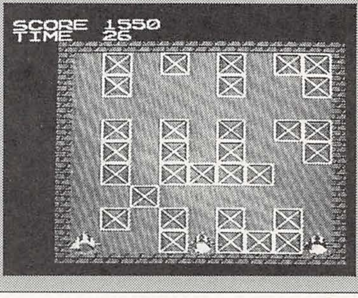
◀《写真1》タイトル画面。各キャラの紹介です



◀《写真2》さて1面。3人を会わせてあげるゲーム



◀《写真3》やったね。このとおり!これで面クリア



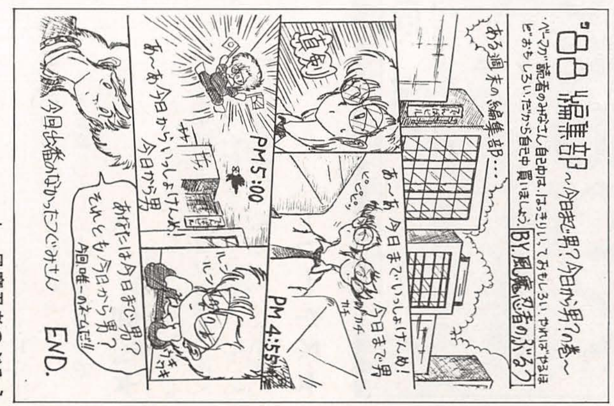
◀《写真4》このへんから時間がたらなくなるぞ(?・)

★静岡には田子の月というお菓子屋に,富士山頂というクリーム入りのお菓子がある。載せてくれたら見城先生に送ります。(静岡県清水市・PAOZ会長DOM16才)……【見城:「ベーマガ編集部見城宛」としっかり書くこと。】

MAIのプログラム・リスト

```
10 CLS:A$=CHR$(243)+CHR$(247):B$=CHR$(245)+CHR$(248):PALETB 0,0,48,22,41:PALETS
0,0,22,38,48:SPRITEON
20 AA$=CHR$(255)+CHR$(255)
30 LOCATE5,5:PRINT"k2k2L0  k7L0  k2":LOCATE5,6:PRINT"k6k6k6  k4k3  k6":LOCATE5,7
:PRINT"k6k6k6  k6k6  k6":LOCATE4,8:PRINT"L1k5k5k5k5k5k5k5k5k1L2":LOCATE5,9:PRI
NTCHR$(180);" NISHIYAMA"
40 DEFSPRITE0,(0,1,0,0,0)=CHR$(84)+CHR$(85)+CHR$(106)+CHR$(107):SPRITE0,50,120:L
OCATE6,13:PRINT"...MAI"
50 DEFSPRITE1,(1,1,0,0,0)=CHR$(84)+CHR$(85)+CHR$(106)+CHR$(107):SPRITE1,50,143:L
OCATE6,16:PRINT"...SAINO"
60 DEFSPRITE2,(2,1,0,0,0)=CHR$(84)+CHR$(85)+CHR$(106)+CHR$(107):SPRITE2,50,170:L
OCATE6,19:PRINT"...MAIKO":LOCATE6,21:PRINT"PUSH START!"
70 IFSTRIG(0)=1THENMN=1:LL=1:GOTO140
80 IFSTRIG(0)<>13THEN70
90 CLS:BA=1:LOCATE5,5:PRINT"???"
100 LOCATE5,6:PRINTBA
110 IFSTRIG(0)=8THENBA=BA+1:IFBA=10THENBA=1
120 IFSTRIG(0)<>1THEN100
130 MN=BA:CLS
140 CLS:TI=0:SPRITE0:SPRITE1:SPRITE2:LOCATE5,5:PRINTMN;"ﾒﾝ":PAUSE100
150 CLS:FORI=2TO21:LOCATEI+1,2:PRINTCHR$(195):LOCATE3,I:PRINTCHR$(195):LOCATE22,
I:PRINTCHR$(195):LOCATEI+1,21:PRINTCHR$(195):NEXT
160 PLAY"O2C3F5A5E3G4"
170 ON MN RESTORE 540,550,560,570,580,590,600,610,620,630,640
180 X=32:Y=160:P=160:Q=160:MX=32:MY=160:MP=160:MQ=160:H=96:G=160:MH=96:MG=160
190 SPRITE0,X+16,Y+16:SPRITE1,P+16,Q+16:SPRITE2,H+16,G+16
200 F=0:E=2:FORJ=0TO8:READ C$:FORI=1TO9
210 D$=MID$(C$,I,1):B=VAL("&H"+D$):F=F-(B=3)*(I*2):Y=Y-(B=3)*(J*2)
220 ON B GOSUB240,250
230 NEXT:NEXT:GOTO270
240 LOCATEI*2+2,J*2+3:PRINTAA$:LOCATEI*2+2,J*2+4:PRINTAA$:RETURN
250 LOCATEI*2+2,J*2+3:PRINTA$:LOCATEI*2+2,J*2+4:PRINTB$:RETURN
260 PLAY"O2C3F5A5E3G4"
270 ST=STICK(0):IFST=2THENX=X-16:P=P+16:H=H+16
280 IFST=1THENX=X+16:P=P-16:H=H-16
290 IFST=8THENY=Y-16:Q=Q+16:G=G-16
300 IFST=4THENY=Y+16:Q=Q-16:G=G+16
310 IFX<32THENX=32
320 IFP<32THENP=32
330 IFH<32THENH=32
340 IFX>160THENX=160
350 IFP>160THENP=160
360 IFH>160THENH=160
370 IFY>160THENY=160
380 IFQ>160THENQ=160
390 IFG>161THENG=160
400 IFY<32THENY=33
410 IFQ<32THENQ=33
420 IFG<32THENG=33
430 POKE&H4015,15:POKE&H400E,134,164,163,12
440 LOCATE0,1:PRINT"TIME ";TI:LOCATE0,0:PRINT"SCORE";SC:TI=TI+1:IFTI=301THEN650
450 XX=X/8:PP=P/8:YY=Y/8:QQ=Q/8:HH=H/8:GG=G/8
460 CA$=SCR$(XX,YY):CB$=SCR$(PP,QQ):CC$=SCR$(HH,GG)
470 IF CA$=CHR$(245) THENX=MX:Y=MY
480 IF CB$=CHR$(245) THENP=MP:Q=MQ
490 IF CC$=CHR$(245) THEN H=MH:G=MG
500 MX=X:MY=Y:MP=P:MQ=Q:MH=H:MG=G
510 SPRITE0,X+16,Y+16:SPRITE1,P+16,Q+16:SPRITE2,H+16,G+16
520 IF ABS(X-P)<5 AND ABS(Y-Q)<5 AND ABS(X-H)<5 AND ABS(Y-G)<5 THEN PAUSE 100:SP
RITE0:SPRITE1:SPRITE2:GOTO690
530 GOTO270
540 DATA 112111211,111221112,111211211,211111112,112111112,112121121,121112121,1
21212111,121212121
550 DATA 122112121,112121112,121212112,212121112,221211212,111111112,112112111,1
21211211,121212121
560 DATA 121212122,121112112,111111111,121212122,121212112,121222211,112111111,1
21212121,111212221
570 DATA 221111212,111211121,121211212,112121111,212222121,112111211,211121212,1
11221211,122111221
580 DATA 222222222,111111112,111111211,211121211,111111211,121111211,212111211,1
11111211,121111211
590 DATA 111111111,111111111,111111111,112121211,111111111,111111111,111111111,1
12212121,112212121
600 DATA 211111111,112121121,112222211,111222111,111121111,111222111,112222211,1
21121121,111112111
610 DATA 212121212,111111211,122211112,122211112,122212222,122212221,122212221,1
22212221,122111111,122111111
620 DATA 221122212,211111111,2111111121,221122211,222122211,111122221,122112211,
111112211,111112211
630 DATA 222222222,211111111,211111111,211111111,211111111,211111111,211111111,2
12111111,112111111
640 DATA 221111221,211111212,221111212,211111221,221211111,111211211,111221211,1
11212211,111111211
650 PLAY"O4C5A5F3D5":CLS:SPRITE0:SPRITE1:SPRITE2:LOCATE10,10:PRINT"(A)ﾊｼﾞﾒｶﾗ!":L
OCATE10,12:PRINT"(B)ｺﾝﾃｨﾆｭｰ":LOCATE10,15:PRINT SC
660 IF STRIG(0)=8THEN RUN
670 IF STRIG(0)=4THEN TI=0:SC=0:LL=2:GOTO150
680 GOTO660
690 MN=MN+1:LOCATE10,10:PRINT MN-1;"ﾒﾝ ｸﾘｱｰ!":PLAY"O3C5F3D5A4":BO=(300-TI)*10:LO
CATE10,12:PRINT"BONUS";BO:SC=SC+BO:TI=0:PAUSE100:IFMN=12THEN770
700 IFMN=10THEN720
710 GOTO140
720 PAUSE100:CLS:LOCATE3,10:PRINT"ｱﾅﾀﾊ 9ﾒﾝｦ ｸﾘｱｼﾀﾉﾃﾞ":LOCATE3,12:PRINT"ｾﾞﾝﾒﾝ ｸﾘｱ
-?":LOCATE3,14:PRINT SC:PLAY"O3T3F4D5C5A"
730 IFLL=1THEN140
740 LOCATE3,15:PRINT"PUSH 'A' KEY!"
750 IFSTRIG(0)=8THEN RUN
760 GOTO750
770 PAUSE100:CLS:LOCATE10,10:PRINT"ｱﾝﾀﾊ ｴﾗｲ!":LOCATE10,12:PRINT"ﾎﾝﾄﾉ ｾﾞﾝﾒﾝｸﾘｱｰ!"
:LOCATE10,14:PRINT SC:LOCATE10,16:PRINT"ｽﾀｯﾌ":PRINT"ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ﾆｼﾔﾏ ﾉﾌﾞﾔｽ":PRINT"ｶﾞ
ﾒﾝ   ﾆｼﾔﾏ ﾉﾌﾞﾔｽ"
780 PRINT"       ﾆｼﾔﾏ ﾔｽﾊﾙ":PRINT"       ｴﾑﾗ  ﾀｶﾋﾛ":PLAY"O3G4C4A5D3E3F4B4":PAUSE80
0:CLS:PAUSE40:RUN
```

評…かわいい影さんだこと(つぐ美)



by 風魔忍者のぶるう

★僕は今までサザエさんとカツオ，ワカメは親子だと思っていた男です。（三重県四日市市・白川純一15才）……

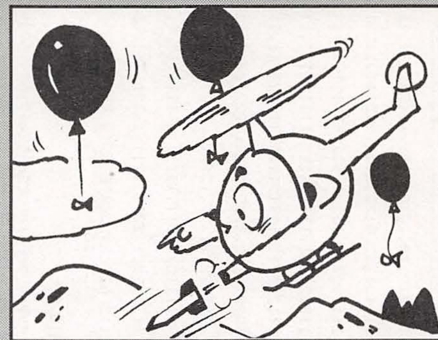
【影：まさか，Dr.とワタシ，編くん，つぐ美ちゃんが親子だと思ってないだろうな。編：思ってませんって。】

FM7/77シリーズ(V3.0)用

ショート・プログラムのけっ作

ヘリ&ボム

益田　英明



★ストーリー

風船オバケが，手下の爆弾風船を引きつれて，平和な街の上空を占拠した！そこであなたは，街の平和を守るため,ヘリコプター型ロボットに乗った。

★内容

爆弾風船をかわしつつ，風船オバケにミサイルを当てる，とんでもない内容のゲームです。

★遊びかた

右はしに浮いているヘリ型ロボットをテンキーの[4][6]で上下に動かし，スペース・キーでミサイルを発射します。ミサイルは[8][2]で上下に動かし，左はしに浮いているオバケに当ててください。でも，オバケもバカではないから(ある程度はバカだが)，爆弾風船を自機と高度を合わさせようとします。それに，オバケ自身も高出力のレーザーを撃ってきます。動きが止まったら注意！ダメージが100%になったら地上は大爆発にみまわれ，ゲーム・オーバーです。それから爆弾を落とした場合のダメージは，森が＋20，街が＋80です。

★改造点

とくにありませんが，1210行からは音楽と効果音のルーチンなので,「音が気に入らない」と言う人は，ビシバシ変えてください。

このプログラムは，FM-NEW7で組んだので，77AV等で走らすと音が鳴らなくなったりするかもしれない(未確認)。

参考にしたもの

ビデオゲーム・ミュージック・プログラム大全集II（音楽）

Mr. HELIの大冒険（キャラ）

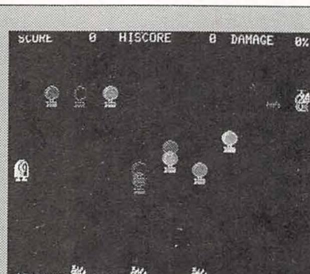
ベーマガ'83年5月号（アイデア）

《第1表》変数表

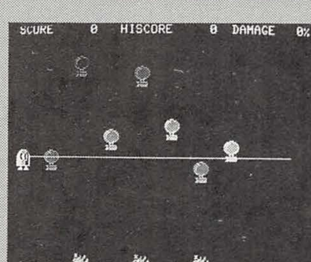
変数	内容	変数	内容
DM	ダメージ	BY( )	風船のY座標
SC	スコア	MY	ミサイルのY座標
Y	自機のY座標	MX	ミサイルのX座標
TY	オバケのY座標	HSC	ハイスコア
TH	レーザー準備時間	I，J，Q，A$	雑用
MI	ミサイルがでてるか？	H( )，T( )，B( )，K( )，M( )，BO( )	キャラ
BB( )	風船があるか？		



◀《写真1》タイトル画面。右側にいるヘリコプターが自分だ!!



◀《写真2》ミサイル発射!!風船にぶつからないように動かそう



◀《写真3》敵とY座標が合うとレーザーを撃ってくるぞ!!注意!!



◀《写真4》ダメージが100%になるとゲーム・オーバー

★'88年4月号のつづき…T：なら殺してあげる。M：もし死んだらお前を殺す。R：死んだらどうやって殺すの？（愛知県額田郡・OKART14才）……【影：地獄よりよみがえるまでよ!!編：源平かぶれの影さんでした。】

HELI & BOMBのプログラム・リスト

```
10 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ HELI & BOMB By MASYAN 1988.1 ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
100 WIDTH 40.25:DEFINT A-Z:RANDOMIZETIME:GOSUB 980:GOTO 880
110 DM=0:SC=0:Y=12:TY=12:TH=0:MI=0:FOR I=0 TO 6:BB(I)=0:BY(I)=RND(1)*18+1::NEXT:
GOSUB 820
120 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
130 LINE(608,Y*8)-(639,Y*8+15),PRESET,,BF:I$=INKEY$
140 IF I$=" " AND MI=0 THEN MI=1:MY=Y+1:MX=36:GOSUB 1240
150 Y=Y+(I$="6")*(Y<19)-(I$="4")*(Y>1):PUT@(608,Y*8)-(639,Y*8+15),H,PSET,6
160 IF TH<>0 THEN 210
170 LINE(0,TY*8)-(31,TY*8+15),PRESET,,BF:R=RND*3
180 IF(R=0)*(TY=Y OR TY=Y+1) THEN TH=1
190 TY=TY+(R=1)*(TY<19)-(R=2)*(TY>1):IF R=3 THEN TY=TY+SGN(Y-TY)
200 PUT@(0,TY*8)-(31,TY*8+15),T,PSET,5
210 IF(MX=0 OR MX=1)*(TY=MY OR TY+1=MY)THEN 400
220 FOR I=1 TO 7:IF BB(I-1)=1 THEN 280
230 IF(I*64=MX*16 OR I*64=MX*16-16 OR I*64=MX*16+16)*(BY(I-1)=MY OR BY(I-1)+1=MY
)THEN 480
240 LINE(64*I,BY(I-1)*8)-(64*I+31,BY(I-1)*8+15),PRESET,,BF
250 BR=RND*3:BY(I-1)=BY(I-1)+(BR=1)*(BY(I-1)<19)-(BR=2)*(BY(I-1)>1)
260 IF BR=3 THEN BY(I-1)=BY(I-1)+SGN(Y-BY(I-1))
270 PUT@(64*I,BY(I-1)*8)-(64*I+31,BY(I-1)*8+15),B,PSET,I
280 NEXT:IF DM>=100 THEN 650
290 IF MI=0 THEN 340
300 LINE(MX*16,MY*8)-(MX*16+31,MY*8+7),PRESET,,BF:I$=INKEY$
310 IF MX<=0 THEN MI=0:MX=36:DM=DM+5:GOSUB 830:GOTO 340
320 MY=MY+(I$="2")*(MY<20)-(I$="8")*(MY>1):MX=MX-1
330 PUT@(MX*16,MY*8)-(MX*16+31,MY*8+7),M,PSET,2
340 IF TH=0 THEN 130
350 TH=TH+1:IF TH<>5 THEN 130
360 LINE(32,TY*8+5)-(639,TY*8+5),PSET,5:BEEP:IF TY=Y OR TY=Y+1 THEN 710
370 O#=0^0^0^0:LINE(32,TY*8+5)-(639,TY*8+5),PRESET
380 TH=0:GOTO130
390 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ ｵﾊﾞｹ ﾔﾗﾚﾀ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
400 FOR J=0 TO 5:LINE(0,TY*8)-(31+J,TY*8+15),PRESET,,BF
410 PUT@(0,TY*8)-(31+J,TY*8+15),T,PSET,5
420 FOR Q=0 TO 5:QQ=25+J*5+Q:PLAY"T255V15L64N=QQ;":NEXT:NEXT
430 FOR J=1 TO 32 STEP4:Q=J+37:PLAY"V15T255L64N=Q;":CIRCLE(15,TY*8+8),J,6:NEXT
440 IF MX=0 THEN SC=SC+20 ELSE SC=SC+10
450 GOSUB 820:LINE(0,8)-(48,176),PRESET,,BF:MI=0:MX=36
460 TY=RND*18+1:TH=0:GOTO220
470 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ ﾌｰｾﾝ ﾊﾚﾂ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
480 IF DM=55 THEN SC=SC+100:GOSUB1250
490 LINE(I*64-16,BY(I-1)*8-8)-(I*64+48,BY(I-1)*8+24),PRESET,,BF:Q=96
500 LINE(I*64,BY(I-1)*8)-(I*64+32,BY(I-1)*8+15),PSET,I:LINE(I*64+32,BY(I-1)*8)-(
I*64,BY(I-1)*8+15),PSET,I:LINE(I*64+16,BY(I-1)*8)-(I*64+16,BY(I-1)*8+15),PSET,I:
LINE(I*64,BY(I-1)*8+8)-(I*64+32,BY(I-1)*8+8),PSET,I:GOSUB 1230:A#=0^0^0^0^0^0
510 LINE(I*64-16,BY(I-1)*8-8)-(I*64+48,BY(I-1)*8+24),PRESET,,BF:Q=96
520 FOR J=BY(I-1)*8 TO 176 STEP 4:PUT@(I*64+8,J)-(I*64+23,J+15),BO,PSET,I
530 Q=Q-1:PLAY"t255l32n=Q;"
540 LINE(I*64+8,J)-(I*64+23,J+15),PRESET,,BF:NEXT
550 A#=0^0^0^0^0^0:IF(I MOD 2)=0 THEN 570 ELSE 610
560 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ CITY ﾊﾞｸﾊﾂ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
570 GOSUB 1260:FOR J=-48 TO 0 STEP 2:CONNECT(I*64+16-J,191)-(I*64+16,191-(J+48)*
3)-(I*64+16+J,191),2:NEXT
580 DM=DM+80:GOSUB 830:LINE(I*64-32,8)-(I*64+64,191),PRESET,,BF
590 BB(I-1)=1:MI=0:MX=36:GOTO280
600 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ ﾓﾘ ﾊﾞｸﾊﾂ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
610            FOR J=1 TO 48 STEP 2:CIRCLE(I*64+16,191),J,2,,,5:NEXT
620 GOSUB 1270:FOR J=1 TO 48 STEP 2:CIRCLE(I*64+16,191),J,0,,,5:NEXT
630 DM=DM+20:BB(I-1)=1:MI=0:MX=36:GOSUB 830:GOTO280
640 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
650 LOCATE 15,10:PRINT "DAMAGE 100%"
660 FOR I=1 TO 50:POKE &HFD38,2:GOSUB 1260:XX=RND*639:YY=RND*48+151:CIRCLE(XX,YY
),RND*20,6:PAINT(XX,YY),6:COLOR=(0,0):NEXT:GOSUB 1220
670 A$="GAME OVER! ":COLOR2:FORI=39TO29 STEP-1:LOCATEI,0:PRINT MID$(A$,1,40-I);
680 FOR K=1 TO 100:NEXT K,I:FOR I=0 TO2000:IF INKEY$=" "THEN I=2000 ELSE NEXT
690 COLOR7:GOTO880
700 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ ﾍﾘ ﾔﾗﾚﾀ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
710 FOR J=0 TO 5:LINE(608-J,Y*8)-(639,TY*8+15),PRESET,,BF
720 PUT@(608-J,Y*8)-(639,TY*8+15),H,PSET,6
730 FOR Q=0 TO -5 STEP -1:QQ=25+Q+J*5:PLAY"T255L64V15N=QQ;":NEXT:NEXT
740 FOR J=1 TO 32 STEP4:CIRCLE(623,Y*8+8),J,2:NEXT
750 LINE(593,Y*8-8)-(639,Y*8+24),PRESET,,BF
760 FOR J=Y TO 22:LINE(603,J*8-8)-(639,J*8+8),PRESET,
770 PUT@(603,J*8)-(639,J*8+15),H,PSET,2
780 FOR K=0 TO 5:NEXT K,J:GOSUB 1270
790 FOR J=1 TO 48 STEP 2:CIRCLE(623,191),J,3,,,5:NEXT J
800 FOR J=1 TO 48 STEP 2:CIRCLE(623,191),J,0,,,5:NEXT J
810 DM=DM+10:GOSUB 820:Y=12:GOTO370
820 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ ｽｺｱｰ ﾋｮｳｼﾞ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
830 IF SC>HSC THEN HSC=SC
840 IF DM>100 THEN DM=100
850 LOCATE0,0:PRINT USING"SCORE #####   HISCORE #####  DAMAGE ###%";SC;HSC;DM
860 RETURN
870 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ ﾀｲﾄﾙ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
880 COLOR7:CLS:LINE(0,23)-(39,23),"♣",4:LINE(0,24)-(39,24),CHR$(254),2
890 FOR I=128 TO 384 STEP 128:LINE(I,176)-(I+31,191),PRESET,,BF
900 PUT@(I,176)-(I+31,191),K,PSET,7:NEXT
910 GOSUB 820
920 PUT@(0,96)-(31,111),T,PSET,5:PUT@(608,96)-(639,111),H,PSET,6
930 SYMBOL(120,10),"HELI",12,4,6:SYMBOL(270,45),"&",12,4,3
940 SYMBOL(120,80),"BOMB",12,4,4:LOCATE 13,15:PRINT"PUSH SPACE KEY"
950 LINE(208,120)-(431,127),XOR,7,BF:FOR I=0 TO 200
960 IF INKEY$=" " THEN GOSUB 1210:LINE(120,10)-(492,127),PRESET,,BF:GOTO 110 ELS
E NEXT:GOTO 950
970 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ DATA ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
980 DIM H(31):FOR I=0 TO 31:READ H(I):NEXT
990  DATA 1366,-22016,6,0,15,31,240,-3974,4095,-1537,13319,-6230
1000  DATA -14329,-24577,-12162,31402,-12096,-1,-12289,-432,10308,160,21891
1010  DATA 21824,-21759,-21848,21891,21824,10364,160,1535,-432
1020 DIM T(31):FOR I=0 TO 31:READ T(I):NEXT
1030  DATA 63,-1024,1013,22464,4090,-16848,16261,24844,32522,-15738,-225
1040  DATA 18311,-246,-15737,-123,24839,-6,-16633,-11,20487,-22,-22521,-11
1050  DATA 20487,-1,-1,224,3840,3816,12144,8188,32760
1060 DIM B(31):FOR I=0 TO 31:READ B(I):NEXT
1070  DATA 15,-4096,1013,24512,7934,-21832,30677,21846,-20822,-21845,-8875
1080  DATA 21845,-20822,-21845,30037,21846,7850,-21832,1013,24512,31
1090  DATA -2048,12,12288,4047,-32,682,-21840,1023,-16,4047,-32
1100 DIM K(31):FOR I=0 TO 31:READ K(I):NEXT
1110  DATA 6528,0,1537,128,6529,448,57,2176,15801,-25594,-15983,-30705
1120  DATA 16313,-25498,1465,-25233,1467,-8849,13823,-666,14165,-10778
1130  DATA 15035,-20738,14197,-8746,28347,-1302,-10377,-2571,-20805,-1029
1140 DIM M(15):FOR I=0 TO 15:READ M(I):NEXT
1150  DATA 0,0,0,1856,14336,3712,30719,-708,-5462,-21837,21845,21820
1160  DATA 10240,2688,0,1344
1170 DIM BO(15):FOR I=0 TO 15:READ BO(I):NEXT:RETURN
1180  DATA 0,0,12300,16380,16044,3920,16044,16220,16044,16220,16044
1190  DATA 16220,16044,4080,0,0
1200 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ MUSIC ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
1210 A$="t150s9m5000l16o5ceg8obo5df8oao5ce8ogbo5d8of8":PLAY A$,"r16"+A$,"r8"+A$:
RETURN
1220 PLAY"t240v15o5f4.g4l8d-d-4co4b-4gb-2.r2","t240v11o4l4f.ra-8a-r8f.b-.","t240
v10o3l4f.ff8f.f.b-2.r2":RETURN
1230 SOUND 7,55:SOUND 6,20:SOUND 8,16:SOUND 11,0:SOUND 12,3:SOUND 13,0:SOUND 6,1
0:RETURN
1240 SOUND 7,&HF7:SOUND 8,&H10:SOUND 11,&HFF:SOUND 12,0:SOUND 13,4:RETURN
1250 FOR Q=25 TO 83:PLAY"T255L64N=Q;":NEXT:RETURN
1260 SOUND 7,7:SOUND 6,30:SOUND 12,255:SOUND 10,16:SOUND 13,0:RETURN
1270 SOUND 7,7:SOUND 6,20:SOUND 12,40 :SOUND 10,16:SOUND 13,0:RETURN
```

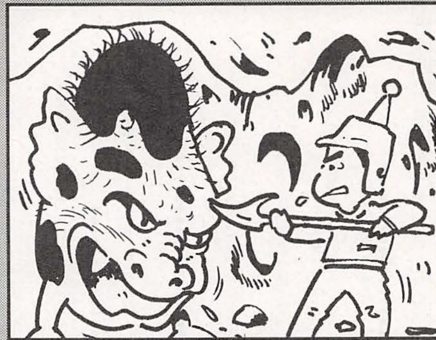
★『今月のザ・ベスト・パソコンぶっつぶっさーは，影さんに決定しましたー』パチパチ（京都市亀岡市・まさきっきさる）……【編：こんなコンテストがあったら，いつでも影さんが1位になるのは決まってるでしょう!!】

FM7/77シリーズ(V3.0)用

3Dロールプレイング・ゲーム

THE LABYRINCE OF VAGULLDIO
（ザ ラビリンス オブ ヴァジュルディオ）

上野　仁



STORY

1人の勇者がある国を通りかかったとき，ヴァジュルディオという悪魔が迷宮に住みつき，悪の限りをつくしているということを聞き，その勇者は悪魔を倒しに迷宮へと向かった。

遊びかた

[8]で前進，[2][4][6]はその方向を向いて，さらに1歩進みます。戦いでは[F]でFIGHT(戦う)，[R]でRUN（逃げる）です。

迷宮で敵を倒し，城で装備したりして，ヴァジュルディオを倒してください。

プログラムについて

これは私がBASICを覚えてはじめてまともに仕あがったものです。だから，ぼろぼろです。なかなか行数を減らせなくて，もっと入れるはずのアイテムが姿を消してしまいました。Dr.D！行数の詰めかたを教えてください！

最後に

キャラクターと音楽はYsから，迷路描きルーチンは'87年8月号150ページの本田昌秀さんの「3Dジャンケン」から拝借してしまいました。

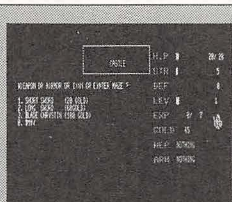
それから，自分の位置は磁石を取らないと表示しませんので，あしからず。あっと，書き忘れたけどキャラクターは，FMプログラム大全集252ページのSUPER PATTERN EDITORを使わせていただきました。

《第1表》変数表

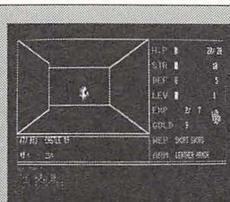
MH	MAX HIT POINT	GP	ゴールド
HP	HIT POINT	WE	武器の種類
ST	自分の力	DE	防具の種類
DP	防具の強さ	H	向き
LV	レベル	SS	武器と自分の力の総合力
EX	経験値	GS	磁石の有無
NX	つぎのレベルに達するEX	etc.	



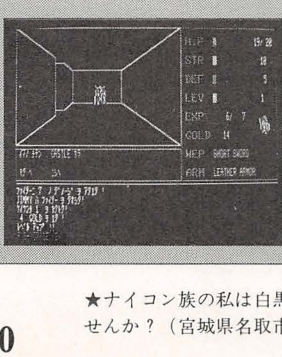
▲《写真1》タイトル画面。登場キャラはどれも凝っているゾ!!



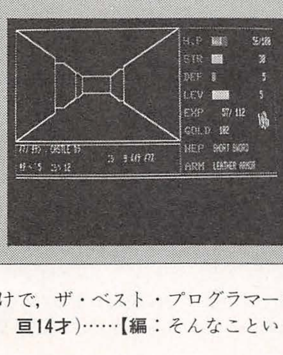
▲《写真2》まず城で装備をととのえよう。宿屋もあるゾ!!



▲《写真3》バードが現れた!!H.Pが高いので注意！



◀《写真4》EXPが増えるとレベルアップするゾ!!



◀《写真5》磁石を取ると城からの位置が表示される

THE LABYRINCE OF VAGULLDIOのプログラム・リスト

```
10 '|||||■■■ SHOKI ■■■||||
20 RANDOMIZE TIME:WIDTH 80,25:PRINT"ﾁｯﾄ ﾏｯﾁｸﾘ !":FORI=0TO7:COLOR=(I,I):NEXT
30 DIM M(21,27):DIM O%(95),P%(95),Q%(95),R%(95),S%(95),T%(95)
40 RESTORE 2190:FOR I=0 TO 95:READ Z$:O%(I)=VAL("&H"+Z$)+(VAL("&H"+Z$)>&H7FFF)*2
^16:NEXT
50 RESTORE 2270:FOR I=0 TO 95:READ Z$:P%(I)=VAL("&H"+Z$)+(VAL("&H"+Z$)>&H7FFF)*2
^16:NEXT
60 RESTORE 2350:FOR I=0 TO 95:READ Z$:Q%(I)=VAL("&H"+Z$)+(VAL("&H"+Z$)>&H7FFF)*2
^16:NEXT
70 RESTORE 2430:FOR I=0 TO 95:READ Z$:R%(I)=VAL("&H"+Z$)+(VAL("&H"+Z$)>&H7FFF)*2
^16:NEXT
80 RESTORE 2510:FOR I=0 TO 95:READ Z$:S%(I)=VAL("&H"+Z$)+(VAL("&H"+Z$)>&H7FFF)*2
^16:NEXT
90 RESTORE 2590:FOR I=0 TO 95:READ Z$:T%(I)=VAL("&H"+Z$)+(VAL("&H"+Z$)>&H7FFF)*2
^16:NEXT
100 MH=20:HP=20:ST=5:DP=0:LV=1:EX=0:GP=45:NX=7:WE=0:DE=0:H=3:L=2:K=2:SS=5:GS=0
110 '|||||■■■ MAZE ■■■||||
120 RESTORE 2020:FOR I=1 TO 21:READ A$
130 FOR J=1 TO 27:M(I,J)=VAL(MID$(A$,J,1)):NEXT:NEXT
```

★ナイコン族の私は白黒写真だけで，ザ・ベスト・プログラマーを決めろなんてあまりに矛盾していると思いませんか？（宮城県名取市・高橋　亘14才）……【編：そんなことというけど，BMJrやMZ-80Kなどはどうするの？】

```
140 RESTORE 150:FORJ=1TO4:READ DK(J),DL(J):NEXT:GOSUB 1910
150 DATA -1,0,0,-1,1,0,0,1
160 CLS:LOCATE 5,7:INPUT"ｱﾅﾀﾉ ﾅﾏｴ ﾊ (5ﾓｼﾞｲﾅｲ)";PN$
170 PN=LEN(PN$):IF PN=0 OR PN>5 THEN CLS:GOTO160
180 CONSOLE 17,7:CLS:GOSUB 1420
190 '|||||||| MAIN ||||||||
200 CLS:GOSUB 830
210 LINE(0,0)-(400,100),PSET,0,BF
220 DK=DK(H):DL=DL(H):IE=0
230 LINE(0,103)-(400,130),PSET,6,B
240 LOCATE 1,13:PRINT"ｲﾏﾉ ﾁﾃﾝ : CASTLE ｶﾗ":LOCATE 1,15:PRINT"ｷﾀ ﾍ       ﾆｼﾍ"
250 IF GS=1 THEN LOCATE6,15:PRINTUSING"##":K-1:LOCATE15,15:PRINTUSING"##":L-2
260 IF H=1 THEN HO$="ﾐﾅﾐ " ELSE IF H=2 THEN HO$="ﾋｶﾞｼ" ELSE IF H=3 THEN HO$="ｷﾀ
 " ELSE IF H=4 THEN HO$="ﾆｼ  "
270 IF GS=1 THEN LOCATE 28,14:PRINTHO$;" ｦ ﾑｲﾃ ｲﾏｽ"
280 LOCATE 0,17
290 LINE(0,0)-(400,100),PSET,7,B
300 LINE(403,0)-(639,130),PSET,4,B
310 LINE(0,133)-(639,133),PSET,5
320 IE=IE+1
330 IF (K+IE*DK>21) OR (K+IE*DK<0) THEN 410
340 IF (L+IE*DL>27) OR (L+IE*DL<0) THEN 410
350 IF M(K+IE*DK,L+IE*DL)<>1 AND M(K+IE*DK,L+IE*DL)<6THEN 320
360 I1=IE+(M(K+(IE-1)*DK-DL,L+(IE-1)*DL+DK)<>1)
370 I2=IE+(M(K+(IE-1)*DK+DL,L+(IE-1)*DL-DK)<>1)
380 X1=200*I1/(I1+2):X2=200*I2/(I2+2):Y=100*IE/(IE+2)
390 LINE(X1,(199-Y)/2)-(400-X2,(199-Y)/2),PSET,7
400 LINE(X1,Y/2)-(400-X2,Y/2),PSET,7
410 FOR J=-1 TO 1 STEP 2
420 S=IE
430 IFM(K+(S-1)*DK+J*DL,L+(S-1)*DL-J*DK)<>1THEN S=S-1
440 IF S<=0 THEN 630
450 IS=S
460 S=S-1:IF S<0THEN 480
470 IFM(K+S*DK+J*DL,L+S*DL-J*DK)=1 THEN460
480 X1=-(J>0)*400-J*200*(S+1)/(S+3)
490 Y1=100*(S+1)/(S+3)
500 X2=-(J>0)*400-J*200*IS/(IS+2)
510 Y2=100*IS/(IS+2)
520 LINE(X1,(199-Y1)/2)-(X2,(199-Y2)/2),PSET,7
530 LINE(X2,(199-Y2)/2)-(X2,Y2/2),PSET,7
540 LINE(X2,Y2/2)-(X1,Y1/2),PSET,7
550 IF S<0 THEN 630
560 X1=-(J>0)*400-J*200*S/(S+2)
570 X2=-(J>0)*400-J*200*(S+1)/(S+3)
580 Y=100*(S+1)/(S+3)
590 LINE(X1,(199-Y)/2)-(X2,(199-Y)/2),PSET,7
600 LINE(X2,(199-Y)/2)-(X2,Y/2),PSET,0
610 LINE(X2,Y/2)-(X1,Y/2),PSET,7
620 IF S<>0 THEN 450
630 NEXT:IFK=21THENGOTO1800 ELSE IF K=1 THEN GOSUB1420:CLS:H=3:K=2:L=2:GOTO 200
640 IF M(K,L)=4 AND KY1=0 THEN GOSUB1690:GOTO 200 ELSE IF M(K,L)=6 AND KY2=0 AND
 L=4 THEN GOSUB 1690:GOTO 200 ELSE 650
650 IF M(K,L)=5 THEN GOSUB 1750
660 IF K=6 AND L=13 AND GS=0 THEN GOSUB 1740
670 '|||||||| KEY INPUT ||||||||
680 IFRND(1)>.8 THEN GOSUB 1140:GOTO 190
690 A1$=INKEY$
700 IF A1$="2" THEN NK=K-DK:NL=L-DL:NH=H+2:GOTO750
710 IF A1$="4" THEN NK=K-DL:NL=L+DK:NH=H+1:GOTO750
720 IF A1$="6" THEN NK=K+DL:NL=L-DK:NH=H+3:GOTO750
730 IF A1$="8" THEN 780
740 GOTO690
750 IF M(NK,NL)=1 THEN 690
760 K=NK:L=NL:H=NH+(NH>4)*4
770 GOTO210
780 NK=K+DK:NL=L+DL
790 IF M(NK,NL)=1 THEN 210
800 K=NK:L=NL
810 IF K=21 THEN GOTO1800
820 GOTO210
830 '|||||||| STATUS ||||||||
840 FORI=0TO2STEP2:SYMBOL(410+I,8),"H.P",2,1,2:NEXT
850 FORI=0TO2STEP2:SYMBOL(410+I,24),"STR",2,1,2:NEXT
860 FORI=0TO2STEP2:SYMBOL(410+I,40),"DEF",2,1,2:NEXT
870 FORI=0TO2STEP2:SYMBOL(410+I,56),"LEV",2,1,2:NEXT
880 FORI=0TO2STEP2:SYMBOL(410+I,72),"EXP",2,1,2:NEXT
890 FORI=0TO2STEP2:SYMBOL(410+I,88),"GOLD",2,1,2:NEXT
900 FORI=0TO2STEP2:SYMBOL(410+I,104),"WEP",2,1,2:NEXT
910 FORI=0TO2STEP2:SYMBOL(410+I,120),"ARM",2,1,2:NEXT
920 LINE(480,8)-(480+MH/2.5,15),PSET,2,BF
930 LINE(480,9)-(480+HP/2.5,14),PSET,1,BF
940 LINE(480,24)-(480+SS/1.2,31),PSET,5,BF
950 LINE(480,40)-(480+DP/.6,47),PSET,4,BF
960 LINE(480,56)-(480+LV*8,63),PSET,3,BF
970 COLOR7:LOCATE 75,1:PRINT"/"
980 LOCATE 76,1:PRINTUSING"###":MH
990 LOCATE 72,1:PRINTUSING"###":HP
1000 LOCATE 74,3:PRINTUSING"###":SS
1010 LOCATE 74,5:PRINTUSING"###":DP
1020 IFLV<10THENLOCATE 75,7:PRINTUSING"#":LV
1030 IF LV=10 THEN LOCATE 74,7:PRINT"MAX"
1040 LOCATE 61,9:PRINTUSING"####":EX
1050 LOCATE 66,9:PRINTUSING"####":NX
1060 LOCATE 65,9:PRINT"/"
1070 LOCATE 62,11:PRINTUSING"###":GP
1080 RESTORE 1100:FOR I=0 TO WE:READ WE$:NEXT
1090 RESTORE 1110:FOR I=0 TO DE:READ DE$:NEXT
1100 DATA NOTHING,SHORT SWORD,LONG SWORD,BLADE CHRYSTIN',MURAMASA BLADE!
1110 DATA NOTHING,LEATHER ARMOR,BREAST PLATE,DRAGON MAIL,MEN & DOH !
1120 COLOR 5:LOCATE 60,13:PRINT WE$:LOCATE 60,15:PRINT DE$:GOSUB 2130
1130 RETURN
1140 '|||||||| BATTLE ||||||||
1150 LOCATE 0,17:COLOR2:PRINT"ﾃｷｶﾞ ｱﾗﾜﾚﾀ!"
1160 IF M(K,L)=0 THEN TN=1ELSE IF M(K,L)=2 THEN TN=4 ELSE IF M(K,L)=3 THEN TN=7
1170 TE=INT(RND(1)*4)+1:TE=TE+TN
1180 IF TE=2 THEN TE$="ﾄｳｿﾞｸ":TH=  5:TS= 1:TD= 1:EP=  1:TG=2 :GOSUB2160
1190 IF TE=3 THEN TE$="ｻﾝｿﾞｸ":TH= 11:TS= 1:TD= 1:EP=  1:TG=2 :GOSUB2160
1200 IF TE=4 THEN TE$="ﾌｧｲﾀｰ":TH= 13:TS=10:TD= 2:EP=  1:TG=4 :GOSUB2140
1210 IF TE=5 THEN TE$="ﾊﾞｰﾄﾞ":TH= 30:TS=11:TD= 4:EP=  3:TG=5 :GOSUB2170
1220 IF TE=6 THEN TE$="ｳｨﾙｵｰ":TH=200:TS=20:TD= 0:EP= 10:TG=6 :GOSUB2150
1230 IF TE=7 THEN TE$="ｼｬﾄﾞｳ":TH=  5:TS=20:TD=50:EP= 25:TG=8 :GOSUB2180
1240 IF TE=8 THEN TE$="ﾌｧｲｱｰ":TH= 80:TS=30:TD= 8:EP= 30:TG=10:GOSUB2170
1250 IF TE=9 THEN TE$="ｻﾑﾗｲ ":TH=120:TS=30:TD=10:EP= 80:TG=10:GOSUB2160
1260 IF TE=10THEN TE$="ｳｨｽﾌﾟ":TH=150:TS=30:TD=10:EP= 90:TG=10:GOSUB2150
1270 IF TE=11THEN TE$="ﾛｰﾄﾞ ":TH=180:TS=40:TD=15:EP=100:TG=10:GOSUB2140
1280 COLOR 6:PRINTC$;:PRINTTE$;"  ";"H.P.:";TH
1290 COLOR4:PRINT"ﾄﾞｳｽﾙ  F)IGHT OR R)UN ?":COLOR7
1300 IF INKEY$<>"" THEN 1300
1310 IN$=INKEY$:IF IN$="F" OR IN$="f" THEN 1320 ELSE IF IN$="R" OR IN$="r" THEN
 1380 ELSE 1310
1320 KO=SS-TD-INT(RND(1)*3)+1:TK=TS-DP-INT(RND(1)*3)+1
1330 IF KO<1 THEN KO=1 ELSE IF TK<1 THEN TK=1
1340 PRINTPN$;" ﾉ ｺｳｹﾞｷ !":PRINTTE$;"ﾆ";KO;" ﾉ ﾀﾞﾒｰｼﾞ ｦ ｱﾀｴﾀ !":TH=TH-KO:IF TH<1
 THEN 1370
1350 PRINTTE$;"ﾉ ｺｳｹﾞｷ !":PRINTPN$;" ﾊ";TK;" ﾉ ﾀﾞﾒｰｼﾞ ｦ ｳｹﾀ !":HP=HP-TK:IF HP<1
 THEN 1620
1360 COLOR6:PRINT"ｱﾅﾀﾉ HP:";HP;"     ";"ﾃｷﾉ HP:";TH:GOTO 1290
1370 PRINTPN$;" ﾊ ";TE$;" ｦ ﾀｵｼﾀ!":PRINT"ｹｲｹﾝﾁ";EP;" ｦ ｶｸﾄｸ!":PRINTTG;" GOLD ｦ ｴ
ﾀ !":EX=EX+EP:GP=GP+TG:IF EX>=NX AND LV<10 THEN PLAY"O4L16CD":PRINT"ﾚﾍﾞﾙ ｱｯﾌﾟ !!
":LV=LV+1:ST=ST+5:SS=SS+5:MH=MH+20:HP=HP+10:NX=NX*2:GOTO 1400ELSE 1400
1380 IF RND(1)>.3 THEN PRINT"ﾆｹﾞﾗﾚﾀ":GOTO1400
1390 PRINT"ｼｶｼ ﾏﾜﾘｺﾏﾚﾃ ｼﾏｯﾀ!":TK=TS-DP-INT(RND(1)*3)+1:IF TK<1THENTK=1:GOTO 1350
ELSE 1350
1400 COLOR4:PRINT"PUSH SPACE KEY":IFINKEY$<>""THEN1400
1410 IF INKEY$=" "THEN CLS:RETURNELSE GOTO1410
1420 '|||||||| CASTLE ||||||||
1430 CLS:LOCATE 35,2:PRINT"CASTLE":LINE(200,0)-(400,30),PSET,7,B:GOSUB830
1440 IF INKEY$<>"" THEN 1440
1450 COLOR 7:LOCATE0,5:PRINT"W)EAPON OR A)RMOR OR I)NN OR E)NTER MAZE ?":I$=INKE
```

```
Y$:IF I$="W"THEN 1460 ELSEIF I$="A" THEN 1510ELSE IF I$="I" THEN 1580 ELSE IF I$
="E"THENRETURN ELSE 1450
1460 LOCATE 0,7:PRINT"1. SHORT SWORD    (20 GOLD)":PRINT"2. LONG  SWORD    (60GO
LD)":PRINT"3. BLADE CHRYSTIN (100 GOLD)":PRINT"0. ｶｳﾅｲ"
1470 I$=INKEY$:IF I$="1" OR I$="2" OR I$="3" THEN 1480 ELSE IF I$="0" THEN 1430
ELSE 1470
1480 WP=VAL(I$):IF WP=1 THEN GD=20 ELSE IF WP=2 THEN GD=60 ELSE GD=100
1490 IF WP=WE THEN GOSUB 1560 ELSE IF WP<>WE AND GP<GD THEN GOSUB 1570 ELSE SS=S
T+GD/4:GP=GP-GD:WE=WP:PLAY"O5L16CD":GOTO 1430
1500 GOTO 1430
1510 LOCATE 0,7:PRINT"1. LEATHER ARMOR (20GOLD)":PRINT"2. BREAST PLATE  (60 GOLD
)":PRINT"3. DRAGON MAIL   (100 GOLD)":PRINT"0. ｶｳﾅｲ"
1520 I$=INKEY$:IF I$="1" OR I$="2" OR I$="3" THEN 1530 ELSE IF I$="0" THEN 1430
ELSE 1520
1530 DF=VAL(I$):IF DF=1 THEN GD=20 ELSE IF DF=2 THEN GD=60 ELSE GD=100
1540 IF DF=DE THEN GOSUB 1560 ELSE IF DF<>DE AND GP<GD THEN GOSUB 1570 ELSE DP=G
D/4:GP=GP-GD:DE=DF:PLAY"O5L16CD":GOTO 1430
1550 GOTO1420
1560 BEEP:LOCATE 0,14:PRINT"ﾓｳ ﾓｯﾃﾏｽ !!      ":FOR J=0 TO 1500:NEXT:RETURN
1570 BEEP:LOCATE 0,14:PRINT"ｵｶﾈ ｶﾞ ﾀﾘﾏｾﾝ !!":FOR J=0 TO 1500:NEXT:RETURN
1580 LOCATE 5,7:PRINT"ﾔﾄﾞﾔ ﾃﾞ ｺﾞｻﾞｲﾏｽ｡":PRINT"ﾋﾄﾊﾞﾝ";LV*5;" GOLD ﾃﾞｽｶﾞ ｵﾄﾏﾘﾆ ﾅﾘﾏ
ｽｶ (Y/N)"
1590 IF INKEY$<>"" THEN 1590
1600 I$=INKEY$:IF I$="Y" THEN 1610 ELSE IF I$="N" THEN GOTO 1430 ELSE 1600
1610 IF GP>=LV*5 THEN PLAY"O4L4EDC":HP=MH:GP=GP-LV*5:GOTO 1430 ELSE GOSUB 1570:G
OTO 1430
1620 '||||■■■■ GAME OVER ■■■■||||
1630 CLS:PRINT PN$:" ﾊ ﾓｸﾃｷ ｦ ﾀｯｽﾙ ﾏｴ ﾆ ｼﾝﾃﾞ ｼﾏｯﾀ｡"
1640 FOR I=0 TO 2 STEP 2:SYMBOL(150+I,70),"1. CONTINUE",2,1,5:NEXT
1650 FOR I=0 TO 2 STEP 2:SYMBOL(150+I,100),"2. RETRY",2,1,5:NEXT
1660 IF INKEY$<>"" THEN1660
1670 I$=INKEY$:IF I$="1" THEN 1680 ELSE IF I$="2" THEN RUNELSE 1670
1680 HP=MH:GP=GP/2:EX=NX/2:K=1:L=2:H=1:GOTO 200
1690 '||||■■■■ KYOTEKI ■■■■||||
1700 IF L<>4 THEN RETURN ELSE TE$="ﾄｵｾﾝﾎﾞ":TS=35:TH=200:TD=45:TE=150:TG=50:GOSUB
 2180:GOSUB 1280
1710 IF K=10 AND L=4 THEN KY1=1 ELSE IF K=17 AND L=4 THEN KY2=1
1720 IF IN$="R" OR IN$="r" THEN KY1=0:KY2=0:K=K-1:RETURNELSE RETURN
1730 '||||■■■■ SOHBI TORU ■■■■||||
1740 COLOR 6:PLAY"O4L16CD":PRINTPN$:" ﾊ ｼﾞｬｸ ｦ ﾐﾂｹﾀ｡":GS=1:GOSUB 1780:RETURN
1750 IFK=11ANDL=4ANDDE<>4THEN1760 ELSEIFK=18ANDL=4ANDWE<>4THEN1770 ELSERETURN
1760 PRINT"ｱﾅﾀ ﾊ ｷｭｳｷｮｸ ﾉ ｼﾞｬﾊﾟﾆｰｽﾞ ｱｰﾏｰ 'ﾒﾝ & ﾄﾞｳ' ｦ ﾃﾆ ｲﾚﾀ !":PLAY"O4L16CD":DE
=4:DP=50:GOTO 1780
1770 PRINT"ｱﾅﾀ ﾊ ｷｭｳｷｮｸ ﾉ ｳｪｯﾎﾟﾝ 'ﾑﾗﾏｻ ﾌﾞﾚｰﾄﾞ' ｦ ﾃﾆ ｲﾚﾀ !":PLAY"O4L16CD":WE=4:SS
=ST+50:GOTO 1780
1780 COLOR2:PRINT"PUSH SPACE KEY":COLOR 7
1790 IK$=INKEY$:IF IK$=" " THEN CLS1:GOSUB 830:RETURN ELSE 1790
1800 '||||■■■■ VAGULLUDIO ■■■■||||
1810 TE$="ｳﾞｧｼﾞｭﾙﾃﾞｨｵ":TS=61:TD=84:TH=250:PRINT"ｷｻﾏ ｶﾞ ｸﾙﾉ ﾊ ﾜｶｯﾃｲﾀ｡ ｼｶｼ ﾜﾀｼ ﾆ ｶ
ﾃﾙ ﾓﾉ ﾊ ﾀﾞﾚﾓ ｲﾅｲ ﾉﾀﾞ!! ｼﾈｰｰｰｯ !!":GOSUB 2180:GOSUB 1280:IF IN$="R" OR IN$="r" TH
EN K=K-1:GOTO 200
1820 '||||■■■■ ENDING ■■■■||||
1830 FOR I=0 TO 6:COLOR10:FORJ=0TO150:NEXT:CLS:COLOR0:FORJ=0TO150:NEXT:NEXT:CLS
1840 COLOR7:WIDTH 40,25:RESTORE1870:FOR T=1 TO 6:READEM$:LOCATE0,T*2:PRINTEM$
1850 FORJ=0TO2000:NEXTJ,T:FORT=0TO1:SYMBOL(120+T,130+T),"THE END",6,4,5-T,,XOR:N
EXT:PUT@A(270,143)-(301,158),O%,PSET
1860 PLAY"O5V12T140L8FDAFDAFDAFDAFDAFDAGFEB-AG","O3V15T140D4.D4.C4.C4.O2B-4.B-4.
A4.A4.":GOTO 1860
1870 DATA "ｱﾅﾀﾊ ｳﾞｧｼﾞｭﾙﾃﾞｨｵ ｦ ﾀｵｼﾀ !!","ｿｼﾃ ｺﾉ ｸﾆ ﾆ ﾌﾀﾀﾋﾞ ﾍｲﾜｶﾞ ﾓﾄﾞｯﾀ｡"
1880 DATA "ｱﾅﾀｶﾞ ﾒｲｷｭｳｶﾗ ﾇｹﾀﾞｽﾉｦ ﾏｯﾃ ｲﾀｶﾉﾖｳﾆ"
1890 DATA "ｳﾞｧｼﾞｭﾙﾃﾞｨｵ ﾉ ﾒｲｷｭｳ ﾊ ｵﾄ ｦ ﾀﾃﾃ ｸｽﾞﾚｵﾁﾀ"
1900 DATA "ｱﾅﾀ ﾊ ｿﾚｦ ﾐﾅｶﾞﾗ","ﾌﾀﾀﾋﾞ ｱﾀﾗｼｲ ﾎﾞｳｹﾝ ﾍﾄ ﾀﾋﾞ ﾀﾞｯﾀ ..."
1910 '||||■■■■ TITLE ■■■■||||
1920 CLS:FOR I=0 TO 2:SYMBOL(50+I*3,20),"THE LABYRINCE OF",4,2,5:NEXT
1930 FOR I=0 TO 3:SYMBOL(I*4,50),"VAGULLUDIO",8,6,2:NEXT
1940 PUT@A(50,115)-(81,130),O%,PSET:PUT@A(150,115)-(181,130),P%,PSET
1950 PUT@A(250,115)-(281,130),Q%,PSET:PUT@A(350,115)-(381,130),R%,PSET
1960 PUT@A(450,115)-(481,130),S%,PSET:PUT@A(550,115)-(581,130),T%,PSET
1970 FORI=0TO2STEP2:SYMBOL(180+I,170),"PUSH SPACE KEY !",2,1,4:NEXT
1980 IFINKEY$<>""THEN1980
1990 PLAY"S0M30000T100O3L8D4.F4DE4.E16GF4ED4DEFGA4A4A"
2000 IFINKEY$=" "THEN RETURN ELSE 1990
2010 '||||■■■■ MAZE DATA ■■■■||||
2020 DATA"1011111111111111111111111111","1000001100000010000000001111"
2030 DATA"1011101101111000111011000001","1011100000000010111011111101"
2040 DATA"1000001101111111011101110001","1011111101111000000002220111"
2050 DATA"1012220002211111101111112111","1111111111112222221111112221"
2060 DATA"1333332222112111222222221121","1314131112112112111111121121"
2070 DATA"1315131112222112222222221121","1311131110112111111121111121"
2080 DATA"1333331100112111111122222221","1311131111112111111121111111"
2090 DATA"1333331133333311111121111111","1313131131111113333111111111"
2100 DATA"1316131131333331111133333331","1315131131111133333131111131"
2110 DATA"1311131131111131111313111131","1333331133333331113331111161"
2120 DATA"1111111111111111111111111101"
2130 PUT@A(590,75)-(621,90),O%,PSET:RETURN
2140 PUT@A(190,50)-(221,65),P%,PSET:RETURN
2150 PUT@A(190,50)-(221,65),Q%,PSET:RETURN
2160 PUT@A(190,50)-(221,65),R%,PSET:RETURN
2170 PUT@A(190,50)-(221,65),S%,PSET:RETURN
2180 PUT@A(190,50)-(221,65),T%,PSET:RETURN
2190 '||||■■■■ YOU ■■■■||||
2200 DATA 0001,F800,000A,FF00,0615,7F80,0615,5F80,0314,9780,0312,2180,0192,22A0
2210 DATA 0198,ABDE,00CE,B356,00CB,F306,0144,F326,0049,4306,0012,F1AC,000F,6C50
2220 DATA 000F,1E00,0000,1E00,0000,0000,0000,0000,0200,0000,0200,0000,0101,C000
2230 DATA 0106,6400,0086,66A0,0081,F8C6,0040,0002,0040,3052,0060,3052,00C0,0052
2240 DATA 0000,3004,0000,2010,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0600,0000
2250 DATA 0600,0000,0301,C000,0306,6400,0186,66A0,0189,F9CE,00C6,0106,00C1,F156
2260 DATA 0060,7156,00C9,0156,0010,F08C,0003,6010,0001,0600,0000,0200
2270 '||||■■■■ FIGHTER ■■■■||||
2280 DATA 0703,E070,00FF,FF80,0010,8800,0548,3AA0,171C,7C8C,0640,6230,03FE,1FFC
2290 DATA 072E,5B4C,092C,394C,1C00,99F4,1C21,D874,1C49,D8B4,1C89,9874,1C18,04AC
2300 DATA 1C3C,11F0,283C,0000,0A04,E0A0,0170,5000,0021,0C00,0014,2800,2022,6414
2310 DATA 0A02,4050,002E,015C,0052,0810,1C10,0810,2601,8860,0462,4800,0482,4800
2320 DATA 0400,8800,0020,0800,0C44,2230,0844,0000,0703,E070,00FF,FF80,0010,8800
2330 DATA 0548,3AA0,171C,7C8C,0640,6230,03FE,1FFC,072E,5B4C,012C,394C,1C00,99F4
2340 DATA 1C21,D874,1C49,D8B4,1C89,9874,1C18,04AC,1C3C,11F0,283C,0000
2350 '||||■■■■ WILL'O ■■■■||||
2360 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
2370 DATA 0000,0000,0000,0F00,0000,0F00,0000,3FC0,0000,3FC0,0000,0F00,0000,0F00
2380 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0F00,0000,0F00,0000,03FF,0000
2390 DATA 03FF,0000,00FF,FFF0,00FF,FFF0,003F,FFFF,003F,FFFF,000F,FFFF,000F,FFFF
2400 DATA 000F,FFFF,000F,FFFF,0000,FFFC,0000,FFFC,0000,0000,0000,0000,0000,0000
2410 DATA 0000,0000,00C0,0000,00C0,0000,000C,0000,000C,0000,0003,FFC0,0003,FFC0
2420 DATA 0003,FFF0,0003,FFF0,0000,FFC0,0000,FFC0,0000,0000,0000,0000
2430 '||||■■■■ THIEF ■■■■||||
2440 DATA 0007,E003,002F,E403,0017,E206,0080,0306,00B2,7F0C,0120,848C,0742,A478
2450 DATA 0E70,0E78,0F3C,3CF0,0D96,68F0,0F45,E428,0480,BE00,0009,5E00,00B0,8B00
2460 DATA 03A0,05C0,0000,0000,0000,4002,0000,2C02,0000,4804,0000,1904,0007,0B08
2470 DATA 0009,9008,0007,E010,0200,0610,0300,1420,0000,2020,0060,0470,00C0,0A30
2480 DATA 0000,0600,0000,0100,0300,0040,0000,0000,0000,0003,0000,0803,0040,0C06
2490 DATA 0017,D806,0007,000C,0389,918C,0FE7,E2F8,1EF0,1EF8,1F7E,7DF0,1C07,E1B0
2500 DATA 1860,0D70,08CA,3E30,002B,1E00,0000,0000,0000,0000,0000,0000
2510 '||||■■■■ BIRD ■■■■||||
2520 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0001,E000,0003,0000,009C,0000,000C,0000
2530 DATA 0004,0080,000C,0000,000E,8018,003F,D000,000A,0000,0000,0000,001C,0000
2540 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,2BFF,F000,0003,FE00,2FFF,FF00,00FF,FC40
2550 DATA 3FFF,D100,03FF,A1A0,247F,81F0,5A3F,A1F8,37FF,FFE0,7FFF,FF3C,01FF,FC0C
2560 DATA 001D,E000,003C,0000,0066,0000,0006,0000,0000,0000,0053,8000,0000,F000
2570 DATA 02DF,FA00,002F,8000,15FF,0000,00BE,0100,002F,01E0,081F,01F0,137F,F650
2580 DATA 06FF,FA20,00BF,E800,0008,8000,001C,0000,0022,0000,0002,0000
2590 '||||■■■■ VAGULLUDIO ■■■■||||
2600 DATA 0A18,5810,0183,C980,0110,8480,0F36,E2F0,1C23,C0B8,1C08,0838,3808,081C
2610 DATA 3808,005C,3901,C09C,38C0,079C,3875,7E1C,381F,FE1C,1C00,0038,0C20,0038
2620 DATA 0F20,00F0,1F00,00F0,1E07,E078,03D8,9BC0,0030,0C00,0070,4E00,01F8,5F90
2630 DATA 02B8,1D40,0098,1900,0008,1000,0008,1000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
2640 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0002,E000,0011,D800,0010,8C00
2650 DATA 0132,EE80,0571,CBB0,0898,1950,1098,1908,1008,1008,1008,1008,1000,0108
2660 DATA 1000,0608,1001,5008,0800,0010,0800,0010,0600,0020,0200,0060
```

★ぼくは，パソコン・ショップに行ってＭＳＸパソコンを見つけると，思わずパスワードをセットしてしまう変なやつです。（兵庫県尼崎市・**友達にスライムがいる少年Ｔ15才**）……**【編：影さんみたいなことはやめようネ！】**

FP-1000/1100用

バブルボブルもどきとでも申しましょうか

FASTEN（ファースン）

高木　弘樹



STORY

すべてが泡でできているこのバブルランド。その中の住人の1人が君(Mil)だった。今は恋人であるLeraと楽しくすごしていた。

しかし，ある日異世界からきたFaraとMolによって，バブルランドは崩壊（ほうかい）しようとしていた。そして，何とそのうえに君の恋人までさらわれてしまったのだった。君はこのバブルランドとLera を助けるために立ちあがったのだった。

キー操作

4で左，6で右，Zでジャンプ，Xでアワをはきます。Gでギブアップになり，敵につかまったことになります。

GAME

面数は全部で10面まであります。敵は各2匹ずついて，あなたをねらって行動します。

敵に面数＋2発アワを当てると，敵はアワにつつまれて動かなくなり，そこへ体当たりすると，割れて敵を殺すことができます。

しかし，アワになった敵をもう一方の敵に消されると，もう面クリアは不可能ですので，素直にGキーを押しましょう。

敵は2匹いますが，Faraは重力を無視して行動します。Molは飛ぶことができずにジャンプのみです。

全10面のどこかに五つのクリスタルが隠されていますが，それらはある特定の場所で3回ジャンプすると出現します。

その他

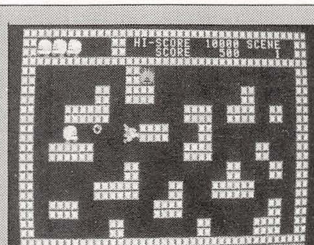
このゲームには㊙技が一つだけあります。自分のうででたしかめてください。また，ESCキーによるSCENE　SELECTができます。

《第1表》主要変数表

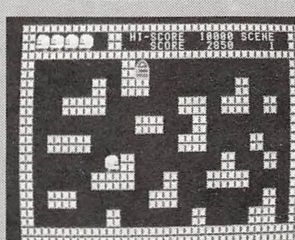
変数	内容
ME(X，Y)	画面状態
X，Y	Mil位置
TX1，TY1	Fara位置
TX2，TY2	Mil位置
YO	Mil数
JU	ジャンプ・フラグ
CTC	クリスタルの数
SC	スコア
HI	ハイスコア
CX( )，CY( )	クリスタル位置
JX( )，JY( )	ジャンプの位置
ME	面数
BA	アワフラグ



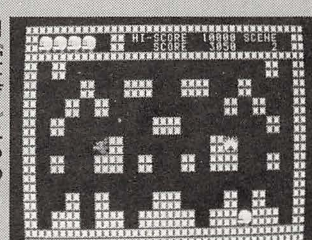
◀《写真1》タイトル画面。キャラクターの紹介です



◀《写真2》アワで敵をつつんでつぶしてしまうんです



◀《写真3》二つの敵をやっつけるとドアが現れる



◀《写真4》2面です。クリスタルが隠されているらしいが

★NEW FM音源ドライバーにひかれて，久しぶりにベーマガを買いました。記事も充実しているし，プログラム・コーナーも変わっていない。さすがベーマガ！（広島市・島田栄三18才）……【編：どうも。】

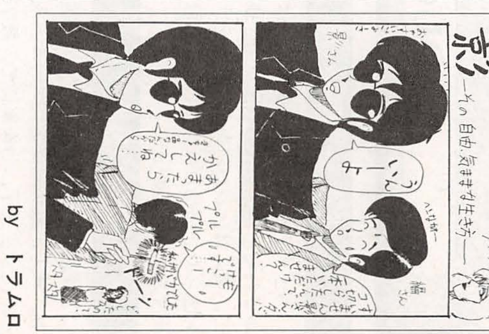
FASTENのプログラム・リスト

```
10 '********************************
20 '*****        FASTEN        *****
30 '***                          ***
40 '*****  By Hiroki.Takagi  *****
50 '********************************
60 CLEAR ,&HEFFF:DEFINT A-Z:DEFSNG S,H:DIM ME(20,10)
70 DEFCHR$(253)="186692A181426618":DEFCHR$(252)="0822085D08220800"
80 DEFCHR$(251)="3C7EEFDFFFFF7E3C"
90 WIDTH 40:SCREEN 2:RANDOMIZE:HI=10000:SC=0:YO=5:CTC=0
100 IF PEEK(&HF000)<>&HDD OR PEEK(&HF478)<>&HFF THEN GOSUB 1710
110 CL$="  "+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1F)+"  "
120 GOSUB 1610:ST$="46ZXG":ME=1:GOSUB 1430:GOSUB 1400
130 GOSUB 1130:GOSUB 1380
140 GOSUB 1490
150 '■■■■ メイン ■■■■
160 ON ME(X,Y) GOTO ,740,740,740,780,800,820,930
170 K$=INKEY$:CALL&H703:IF ME(X,Y+1)=1 AND JU=0 THEN 200
180 PRINTCSR(X*2,Y*2+2)CL$:Y=Y+(ME(X,Y-1)<>1 AND JU<>0 AND JU<3)-(ME(X,Y+1)<>1
 AND JU=0)
190 JU=JU-(JU<>0)
200 ON INSTR(ST$,K$) GOTO 270,300,330,390,740
210 IF JU>3 OR ME(X,Y+1)=1 THEN JU=0
220 CALL&HF000,,F,,Y*512+512+X*2
230 IF BA=1 THEN GOSUB 430
240 ON ME(X,Y) GOTO ,740,740,740,780,800,820,930
250 GOTO 510
260 '■■■■ [4] KEY ショリ ■■■■
270 PRINTCSR(X*2,Y*2+2)CL$
280 F=0:X=X+(ME(X-1,Y)<>1):GOTO 210
290 '■■■■ [6] KEY ショリ ■■■■
300 PRINTCSR(X*2,Y*2+2)CL$
310 F=1:X=X-(ME(X+1,Y)<>1):GOTO 210
320 '■■■■ [Z] KEY ショリ ■■■■
330 IF JU<>0 OR ME(X,Y+1)<>1 THEN 210
340 PRINTCSR(X*2,Y*2+2)CL$
350 JU=1:IF TC=0 AND CR=0 AND X=JX(ME) AND Y=JY(ME) THEN JJ=JJ+1:IF JJ=>3 THEN
 370
360 Y=Y+(ME(X,Y-1)<>1):JU=JU+1:GOTO 210
370 COLOR INT((ME+1.5)/2):PRINTCSR(CX(ME)*2,CY(ME)*2+3)"町";:ME(CX(ME),CY(ME))=
7:CR=1:BEEPON:BEEPOFF:COLOR 7:GOTO 360
380 '■■■■ [X] KEY ショリ ■■■■
390 DX=(F=0)-(F=1):IF BA=1 OR ME(X+DX,Y)=1 THEN 210
400 BA=1:BX=X+DX:BY=Y:BF=F:PRINTCSR(BX*2-(BF=0),BY*2+2)"人";
410 ON ME(BX,BY) GOSUB 460,460,470,470,460,460:GOTO 210
420 '■■■■ アワ イドウ ■■■■
430 PRINTCSR(BX*2-(BF=0),BY*2+2)" ";
440 BX=BX+DX:ON ME(BX,BY) GOTO 460,460,470,470,460,460,460
450 PRINTCSR(BX*2-(BF=0),BY*2+2)"人";:RETURN
460 BEEPON:BEEPOFF:BA=0:RETURN
470 TB(ME(BX,BY))=TB(ME(BX,BY))+1:BEEPON:BEEPOFF:BA=0:SC=SC+50:GOSUB 1470
480 IF TB(ME(BX,BY))=ME+2 THEN ME(BX,BY)=ME(BX,BY)+2:KI(ME(BX,BY))=1 ELSE RETU
RN
490 CALL&HF000,,ME(BX,BY),,BY*512+512+BX*2:RETURN
500 '■■■■ テキ 1 イドウ ルーチン ■■■■
510 IF KI(5)=1 THEN 600
520 ME(TX1,TY1)=0:PRINTCSR(TX1*2,TY1*2+2)CL$:IF RND(1)>.5 THEN 580
530 TDX=SGN(X-TX1):TDY=SGN(Y-TY1)
540 TX1=TX1+(TDX=-1 AND ME(TX1-1,TY1)<>1)-(TDX=1 AND ME(TX1+1,TY1)<>1)
550 TY1=TY1+(TDY=-1 AND ME(TX1,TY1-1)<>1)-(TDY=1 AND ME(TX1,TY1+1)<>1)
560 TF=SGN(TDX+1):CALL&HF000,,2+TF,,TY1*512+512+TX1*2
570 ME(TX1,TY1)=3:GOTO 600
580 TDX=RND(1)*3-1:TDY=RND(1)*3-1:GOTO 540
590 '■■■■ テキ 2 イドウ ルーチン ■■■■
600 IF KI(6)=1 THEN 710
610 PRINTCSR(TX2*2,TY2*2+2)CL$:ME(TX2,TY2)=0
620 TY2=TY2+(ME(TX2,TY2-1)<>1 AND TJU<>0 AND TJU<4)-(ME(TX2,TY2+1)<>1 AND TJU=
0)
630 TJU=TJU-(TJU<>0)
640 IF TJU>4 OR ME(TX2,TY2+1)=1 THEN TJU=0
650 IF ME(TX2,TY2+1)=1 AND ((ME(TX2-1,TY2)=1 OR ME(TX2+1,TY2)=1 OR RND(1)>.7)
AND TJU=0) THEN TJU=1
660 IF RND(1)>.5 THEN 680
670 TDX=RND(1)*3-1:GOTO 690
680 TDX=SGN(X-TX2)
690 TX2=TX2+(TDX=-1 AND ME(TX2-1,TY2)=0)-(TDX=1 AND ME(TX2+1,TY2)=0)
700 CALL&HF000,,4,,TY2*512+512+TX2*2:ME(TX2,TY2)=4
710 IF CR AND TC=0 THEN COLOR INT((ME+1.5)/2):PRINTCSR(CX(ME)*2,CY(ME)*2+3)"町"
:COLOR 7:ME(CX(ME),CY(ME))=7
720 GOTO 160
730 '■■■■ カサナリ ショリ ■■■■
740 COLOR 7:PRINTCSR(8,10)"You were arrested enemy":KI=1
750 FOR I=0 TO 1000:BEEP:NEXT:YO=YO-1:GOSUB 1400
760 IF YO=<0 THEN 870
770 GOSUB 1380:GOTO 140
780 CALL&HF000,,7,,TY1*512+512+TX1*2:BEEPON:BEEPOFF:ME(X,Y)=0:TKI=TKI+1
790 FOR I=0 TO 5:NEXT:PRINTCSR(TX1*2,TY1*2+2)CL$:SC=SC+300:GOTO 830
800 CALL&HF000,,7,,TY2*512+512+TX2*2:BEEPON:BEEPOFF:ME(X,Y)=0:TKI=TKI+1
810 FOR I=0 TO 5:NEXT:PRINTCSR(TX2*2,TY2*2+2)CL$:SC=SC+200:GOTO 830
820 ME(X,Y)=0:CTC=CTC+1:CR=1:TC=1:BEEPON:BEEPOFF:C=INT((ME+1.5)/2):COLOR C:PRI
NTCSR(C,24)"町";:COLOR 7:GOTO 510
830 GOSUB 1470
840 IF TKI=2 THEN CALL&HF000,,8,,FY*512+512+FX*2:ME(FX,FY)=8
850 GOTO 510
860 '■■■■ GAME OVER ■■■■
870 COLOR 7
880 PRINTCSR(14,12)"GAME OVER"
890 IF SC>HI THEN PRINTCSR(13,14)"HIGH--SCORE":HI=SC
900 PRINTCSR(13,16)"HIT ANY KEY"
910 WHILE INKEY$="":WEND:ME=1:YO=5:GOSUB 1380:GOTO 130
920 '■■■■ シーン クリアー ■■■■
930 PRINTCSR(13,10)"SCENE CLEAR":FOR I=0 TO 999:BEEP:NEXT
940 PRINTCSR(14,12)"BONUS";ME*100:CR=0
950 ME=ME+1:IF ME>10 THEN 980
960 GOSUB 1380:SC=SC+ME*100:GOSUB 1440:GOTO 140
970 '■■■■ オール シーン クリアー ■■■■
980 GOSUB 1380:IF CTC=5 THEN 1020
990 PRINTCSR(06,10)"You have not five crystal !!"
1000 FOR I=0 TO 999:BEEP:NEXT
1010 PRINTCSR(12,08)"You are ZAP !!":ME=1:GOTO 870
1020 PRINTCSR(10,8)"* Congratulation *"
1030 FOR I=1 TO 9
1040 CALL&HF000,,1,,5120+I*2:CALL&HF000,,10,,5120+(19-I)*2
1050 BEEP:FOR O=0 TO 500:NEXT
1060 PRINTCSR(I*2,20)CL$:CSR((19-I)*2,20);CL$
1070 NEXT:CALL&HF000,,1,,5120+I*2:CALL&HF000,,10,,5120+(19-I)*2
1080 FOR P=0 TO 9:X=20:COLOR 2:FOR I=19 TO 10 STEP -1:BEEPON:BEEPOFF
1090 PRINTCSR(X,I)"♥";:FOR O=0 TO 200:NEXT
1100 PRINTCSR(X,I)" ";:X=X+INT(RND(1)*3-1)
1110 NEXT I,P:COLOR 7:CLS:GOTO 120
1120 '■■■■ タイトル ガメン ■■■■
1130 PRINTCSR(0,24)SPC(10);
1140 PRINTCSR(5,5)"■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
1150 PRINTCSR(5,6)"■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
1160 PRINTCSR(5,7)"■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
1170 PRINTCSR(5,8)"■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
1180 CALL&HF000,,00,,10*256+06:PRINTCSR(09,11)"... Mil"
1190 CALL&HF000,,10,,10*256+21:PRINTCSR(24,11)"... Lera"
1200 CALL&HF000,,02,,13*256+06:PRINTCSR(09,14)"... Fara"
```

★ＤＥＭＰＡ城８階の扉を開けるには，"萩の月"と"ラーメンライス"の力が必要だというのは本当ですか？（新潟県糸魚川市・篁　昌朋18才）……【**編集長**：一しょうビンで酒も用意しとけば言うことなし。**一同**：ジロッ。】

```
1210 CALL&HF000,,04,,13*256+21:PRINTCSR(24,14)"... Mol"
1220 CALL&HF000,,08,,16*256+06:PRINTCSR(09,17)"... Door"
1230 CALL&HF000,,09,,16*256+21:PRINTCSR(24,17)"... Wall"
1240 PRINTCSR(9,20)"HIT ANY KEY TO START";:K$="":CALL&H703
1250 WHILE K$="":K$=INKEY$:WEND:IF K$=CHR$(&H1B) THEN 1280
1260 RETURN
1270 '■■■ シーン セレクト ■■■
1280 PRINTCSR(9,20)SPC(20)
1290 SE$="":PRINTCSR(9,20)"INPUT SCENE No.";
1300 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 1300
1310 BEEPON:BEEPOFF:IF K$=CHR$(13) THEN 1350
1320 IF K$=CHR$(08) THEN IF SE$="" THEN 1300 ELSE SE$=RIGHT$(SE$,LEN(SE$)-1):PR
INTK$;:GOTO 1300
1330 IF K$>"9" OR K$<"0" THEN 1300
1340 SE$=SE$+K$:PRINT K$;:GOTO 1300
1350 IF VAL(SE$)>10 OR VAL(SE$)<0 THEN ME=1 ELSE ME=VAL(SE$)
1360 CTC=INT((ME+.5)/2):FOR I=1 TO CTC:COLOR I:PRINTCSR(I,24)"町";:NEXT:COLOR 7:
RETURN
1370 '■■■ スクリーン クリアー ■■■
1380 FOR I=4 TO 21:PRINTCSR(2,I)SPC(36);:NEXT:RETURN
1390 '■■■ Mil ヒョウジ" ■■■
1400 PRINTCSR(2,1)SPC(10);CSR(2,2);SPC(10);
1410 FOR I=1 TO YO
1420 CALL&HF000,,0,,40+I*2:NEXT
1430 '■■■ HI.SC,ST ■■■
1440 LOCATE 15,1:PRINTUSING"HI-SCORE ######";HI
1450 PRINTCSR(31,1)"SCENE";
1460 LOCATE 34,2:PRINTUSING"##";ME
1470 LOCATE 15,2:PRINTUSING"   SCORE ######";SC
1480 RETURN
1490 '■■■ シーン デ"ータ テンカイ ■■■
1500 CALL&H703:JJ=0:CR=0:IF TC AND KI THEN PRINTCSR(CTC,24)" ";:CTC=CTC-1
1510 GOSUB 1430:RESTORE (1790+ME*10):FOR I=1 TO 9
1520 READ S$:S(0)=VAL("&H"+MID$(S$,1,2)):S(1)=VAL("&H"+MID$(S$,3,2))
1530 FOR O=0 TO 1:FOR P=1 TO 8:F=(S(O)/2^(9-P-1)) MOD 2:ME(P+8*O+1,I)=F
1540 IF F THEN CALL&HF000,,9,,(I+1)*512+(P+8*O+1)*2
1550 NEXT P,O,I:READ X,Y,TX2,TY2,TX1,TY1,FX,FY
1560 CALL&HF000,,2,,TY1*512+512+TX1*2:CALL&HF000,,4,,TY2*512+512+TX2*2
1570 FOR I=1 TO 5:BEEPON:BEEPOFF:PRINTCSR(X*2,Y*2+2);CL$
1580 FOR O=0 TO 100:NEXT:CALL&HF000,,0,,Y*512+512+X*2
1590 FOR O=0 TO 99:NEXT O,I:ME(TX1,TY1)=3:ME(TX2,TY2)=4
1600 ERASE KI,TB:TF=0:JU=0:BA=0:F=0:TKI=0:TC=0:KI=0:RETURN
1610 '■■■ ショキガ"メン & ショキ セッテイ ■■■
1620 FOR I=0 TO 19:CALL&HF000,,9,I*2:CALL&HF000,,9,,512+I*2
1630 CALL&HF000,,9,,5632+I*2:NEXT:FOR I=1 TO 9
1640 CALL&HF000,,9,,I*512+512:CALL&HF000,,9,,I*512+512+38:NEXT
1650 PRINTCSR(2,1)SPC(10);CSR(14,1)SPC(24);CSR(2,2)SPC(10);CSR(14,2)SPC(24)
1660 FOR I=0 TO 19:ME(I,0)=1:ME(I,10)=1:NEXT
1670 FOR I=0 TO 10:ME(0,I)=1:ME(19,I)=1:NEXT
1680 RESTORE 1900:FOR I=1 TO 9 STEP 2:READ JX(I),JY(I),CX(I),CY(I):NEXT
1690 RETURN
1700 '■■■ デ"ータ カキコミ ■■■
1710 COLOR 7:PRINTCSR(12,10)"デ"ータ カキコミ チュウ";CSR(12,12)"Wait a moment"
1720 RESTORE 1920:FOR I=0 TO 5:SU=0
1730 FOR O=0 TO 15:READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKE &HF000+I*16+O,A
1740 SU=SU+A:NEXT:READ S$:S=VAL("&H"+S$)
1750 IF S<SU THEN BEEP:PRINT "Data Error In";1920+I*10:BEEP:END
1760 NEXT:RESTORE 1990:PO=&HF060
1770 FOR I=1 TO 132:READ A$:FOR O=1 TO 16 STEP 2
1780 P=VAL("&H"+MID$(A$,O,2)):POKE PO,P:PO=PO+1:NEXT O,I:CLS:RETURN
1790 '■■■ シーン デ"ータ ■■■
1800 DATA 0400,1604,706D,0320,E062,0409,1C9C,C181,0823,4,2,12,2,9,7,8,1
1810 DATA 8001,2664,500A,8181,0810,9A59,0000,518A,DBDB,15,9,14,5,5,5,4,9
1820 DATA 0000,3013,6482,0106,CC10,0139,2713,E240,08CC,2,7,10,2,12,9,17,1
1830 DATA 8001,0810,5DBA,0810,A245,2664,6006,4A52,DBDB,12,2,12,9,7,9,7,2
1840 DATA 0212,E000,09B5,6310,0836,DD81,0808,2252,A457,2,8,4,1,17,2,12,4
1850 DATA 8241,C003,581A,0240,8661,300C,6426,0DB0,C813,2,8,3,1,15,5,17,8
1860 DATA 0000,20F1,ED9A,0000,7090,05A6,5C00,C169,154B,2,7,7,2,17,3,3,2
1870 DATA 8241,0000,1818,C243,581A,0DB0,6006,CA53,9249,2,7,13,2,17,7,6,2
1880 DATA 9C00,0401,215B,830A,B869,0A41,C3D2,561A,14B0,2,6,11,2,14,7,9,2
1890 DATA 0280,E812,8CDA,C016,9392,0100,2954,E107,0380,2,7,13,1,11,9,11,6
1900 DATA 17,2,11,4,3,2,16,6,14,9,16,9,16,2,12,5,16,6,8,9
1910 '■■■ マシンゴ"デ"ータ ■■■
1920 DATA DD,21,D7,9F,FD,21,D8,9F,29,29,29,29,29,E5,29,D1,07B5
1930 DATA 19,11,60,F0,19,3E,27,CD,2A,F0,3E,47,CD,2A,F0,3E,0689
1940 DATA 17,CD,2A,F0,3E,FF,CD,E5,07,C9,ED,43,D7,9F,CD,E5,0A15
1950 DATA 07,CD,A4,07,CD,7E,07,DD,34,00,CD,A4,07,CD,7E,07,06AC
1960 DATA DD,35,00,FD,34,00,CD,A4,07,CD,7E,07,DD,34,00,CD,06EB
1970 DATA A4,07,CD,7E,07,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,02C6
1980 '■■■ キャラクター デ"ータ ■■■
1990 DATA 0000600028545454,0000000000000000,04000000070E1C00,30330300001C1D3E
2000 DATA 00E0F8F8FCD4D4D4,00073F7FFFFFFFCF,FC007EFEF8000000,8480C87C3F000000
2010 DATA 00E0F8F8FCD4D4D4,00073F7FFFFFFFFF,FC80FEFEF8000000,FFFFFF7F3F000000
2020 DATA 0000000000000000,00000600142A2A2A,0CCCC0000038B87C,20000000E0703800
2030 DATA 00E0FCFEFFFFFFF3,00071F1F3F2B2B2B,2101133EF8000000,3F007E7F1F000000
2040 DATA 00E0FCFEFFFFFFFF,00071F1F3F2B2B2B,FFFFFFFEF8000000,3F017F7F1F000000
2050 DATA 000000C0F8FCF8FF,C0E0787FFF7F3F3F,FFFFFFF180800000,FFFF7F3F3FFFEE40
2060 DATA 00000000C03890C0,0040300063130301,3FFF710000000000,234E1F0F1F0E0040
2070 DATA 0000000000001000,0000000000000000,3FFF710000000000,0000000000000040
2080 DATA 030F1EFEFFFEFCFC,000000071F3F1FFF,FFFFFEF0F8FF7702,FFFFFF8F01010000
2090 DATA 00020C00C6C8C080,00000000071C0903,C402FCF0F8700002,FCFF8E0000000000
2100 DATA 0000000000000000,0000000000000800,0000000000000002,FCFF8E0000000000
2110 DATA 0000000000000000,0000000000000000,0000808205614200,00000141A0864200
2120 DATA 00224862ECF9FFFE,0044124637 9FFF7F,FF7E3E3E0D695200,FF7E7C7CB0964A00
2130 DATA 00224862ECF9FFFE,00441246379FFF7F,FF7E3E3C08081000,FF7E7C3C10100800
2140 DATA 00C0300874F4F2E2,00030C10242F5F4F,C2E2E4F4C830C000,7F5F2F2F130E0300
2150 DATA 00C0300834746282,00030C10242F5644,8202C4D40830C000,47532520110C0300
2160 DATA 00C0300834746202,00030C1024285040,020204140830C000,40402020100C0300
2170 DATA 00C0300804040202,00030C1020204040,0282C4244830C000,40412324120C0300
2180 DATA 00C030284CD4F6FA,00030C14322B6F5F,723A54244830C000,4E5C2A24120C0300
2190 DATA 00C030284CD4F6FA,00030C14322B6F5F,723A14040830C000,4E5C2820100C0300
2200 DATA 000000008080C0F0,0000000000000107,C080800000000000,0100000000000000
2210 DATA 808084089080C0F7,0000100804000177,C080900884808000,0100040810000000
2220 DATA 808084089080C0F7,0000100804000177,C080900884808000,0100040810000000
2230 DATA C070A8D4EC56AAFF,030D1A352B556AFF,AB5DABFFAB55ABFF,AAD5AAFFAAD5AAFF
2240 DATA C0300884C40202FF,030C1021234040FF,011D01FF010101FF,808080FF808080FF
2250 DATA 0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
2260 DATA FEFEFEFEFEFEFE00,FEFEFEFEFEFEFE00,FEFEFEFEFEFEFE00,FEFEFEFEFEFEFE00
2270 DATA 0044383838440000,0044383838440000,0044383838440000,0044383838440000
2280 DATA 827C7C7C7C7C8200,827C7C7C7C7C8200,827C7C7C7C7C8200,827C7C7C7C7C8200
2290 DATA 00E0F8F8FCD4D4D4,00073F7FFFFFFFCF,FC007EFEFF0E1C00,8480C87C3F1C1D3E
2300 DATA 0000600028545454,0000000000000030,04808000070E1C00,4B4C3403001C1D3E
2310 DATA 00E0F8F8ECD4D4D4,00073F7FFFFFFFFF,FC80FEFEF8000000,FFFFFF7F3F000000
```

評…わかってらっしゃる(編)



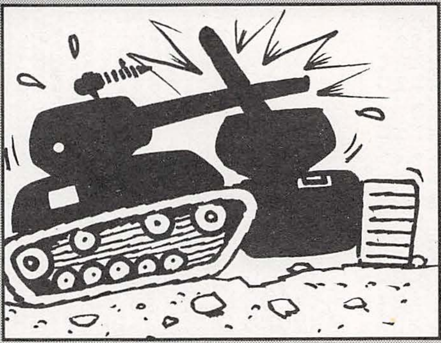
by トラムロ

★編集部のみなさんはいい人ばかりだから，頼まなくても，このハガキを載せてくれますよね。(愛知県名古屋市・やっちゃん15才)……【つぐ美：影さんはいい人だから頼まなくてもこの仕事してくれますよね。影：あれまー。】

JR-200用

本格シミュレーションの第2弾

フォース
FORCE II



OUCH!!

ストーリー

ちょうど1年前，FORCE軍は撃退された。が，数人の兵士が生き残って，彼らは，我が防衛軍の基地をうばいとった。防衛軍は五つの基地を取り返すため立ちあがった。

遊びかた

まず，RUNするとマップが表示され，味方，敵が配置されゲーム・スタートです。まず，防衛軍側で，数字キーでMOVEの数だけ移動でき，移動したくないときはリターン・キーを押してください。H.Pが一つあがります。それから山地は歩兵(1～4)しか移動できません。移動がすべて終わると今度は攻撃です。攻撃はA～Lでどれを攻撃するか決めます。すると指定した敵のH.Pが表示され，攻撃したいときはスペース・キー，他を攻撃したいときはリターン・キーを押してください。また攻撃をしたくないときは敵を選ぶときにリターン・キーを押してください。H.Pが一つあがります。それからFIREの数は攻撃範囲です。そしてすべて攻撃が終了すると今度はFORCE軍が移動して攻撃し，それが終わると1ターン終了となります。ターンは15ターンまでです。

勝　敗

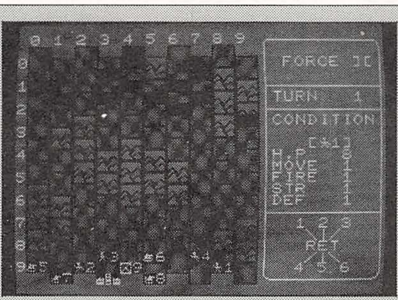
15ターンが終わったときにFORCE軍のポイント（マンホールみたいなやつ）に防衛軍のタンク（9番）があれば防衛軍の勝利で，基地を一つ取り返したことになり，また，ゲームがはじまります。またFORCE軍を倒しても一応勝ったことになりますが……。

つぎに，15ターン終了時にタンクがポイントになかったり，司令部がやられるとFORCE軍の勝利となります。FORCE軍は前回よりパワーアップされているのでなかなか勝てないと思いますよ。気をぬかずがんばってください。

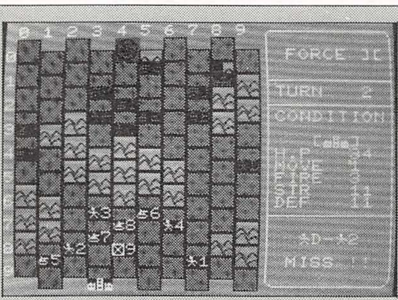
最後に

えー今回は＃2ということで，敵の思考ルーチンを強力にし，マップも5種類，四つのマルチ・エンディング(!?)等かなり進歩したにもかかわらず行数が22行短縮されました。ぜひ打ち込んでください。今度はダライアスもどきを送ります。待っててください。

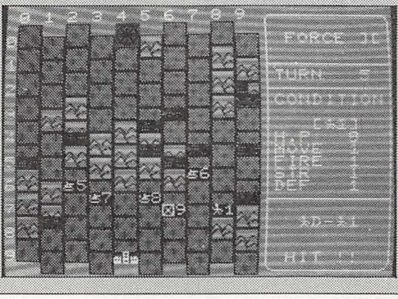
じつは，つぎのゲームはサンプリングを使ってゲームを作ってみたいと思っています。それから……毎度毎度プログラムが長くてスイマセン。良い物を作ろうとするとどーしても長くなっ



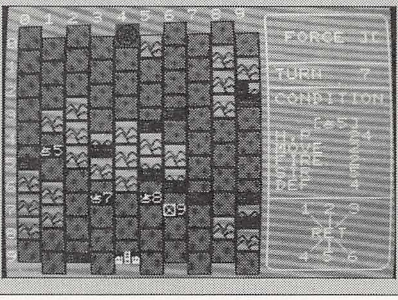
▲《写真1》ゲーム・スタート！見てのとおりのシミュレーション画面



◀《写真2》まずは，各戦隊の配置を変え，攻撃にそなえよう



▶《写真3》歩兵1とDの戦い。どうやらDのほうが有利のようだ



▼《写真4》残機が五つになってしまった！これでは勝つのはむずかしい

★テストのことで頭がいっぱいで何も思いつかない。影さんはこんな苦しい経験ありますか？（北海道函館市・VAユーザーバンザイ16才）……【影：私もゲームのことで頭がいっぱいで仕事が手につかないんだ。】

てしまいます。JRを使い続けて今年で5年になります。古い機種をとことん使いこなし，JRじゃームリだよーというものを作り続けてみたいと思います。

最近はすぐに新機種を買ったり，パソコンを持っていてもゲームばっかりしていて（決して悪くはないけど），僕から見ればはっきり言ってもったいない。やはりとことん使いこなし，それでもこの機種じゃちょっとなーというのだったらしかたないけど，使いこなさないうちに買い替えるなんて，ちょっときつい言いかただけど「パソコンをやる（買う）だけムダ!!」。

このようなことはパソコンだけではない。他の製品についてもそう思う。

僕がゲームを作るときはいつもこのように思っている。今回はこのへんにして。みなさん体に気をつけて今年もがんばって!!

FORCE IIのプログラム・リスト

```
1    REM ***********************
2    REM * 「 FORCE #2 」      *
3    REM *          For JR-200 *
4    REM *  1988/01/05 TU      *
5    REM * By 「OUCH !!」 ←→    *
6    REM *            K.SATO   *
7    REM ***********************
10   REM ______ INITIALIZE ◢
20 COLOR 7,0:POKE #CA00,0:POKE 0,0:CLS:RANDOMIZE:V=$C100:DIM ME$*80:GOSUB 1680
30 DIM MX(10),MY(10),TX(12),TY(12),MH(10),TH(12),MF(10),TF(12),MM(10),TM(12)
40 DIM MS(10),TS(12),MD(10),TD(12),MG$(10),TG$(12),MB(10),TB(12),ME(12),TE(12)
50  DATA X1,8,1,1,1,1,X2,8,1,1,1,1,X3,9,1,1,2,2,X4,10,1,1,3,2
60  DATA Y5,14,2,2,5,4,Y6,15,2,2,6,5,Z7,20,2,3,8,6,Z8,22,2,3,10,8
70  DATA ¥9,25,1,1,12,10,TU,30,1,3,11,11
80  DATA XA,8,1,1,1,1,XB,8,1,1,1,1,XC,9,1,1,2,2,XD,10,1,1,3,2
90  DATA YE,14,2,2,5,4,YF,15,2,2,6,5,YG,16,2,2,7,6,ZH,20,2,3,9,7
100 DATA ZI,22,2,3,10,8,[J,25,2,4,13,11,[K,27,2,4,13,11,VW,40,1,3,15,13
110 RESTORE 50:FOR I=1 TO 12:ME(I)=0:TE(I)=0:NEXT
120 FOR I=1 TO 10:READ MG$(I),MH(I),MM(I),MF(I),MS(I),MD(I):NEXT
130 FOR I=1 TO 12:READ TG$(I),TH(I),TM(I),TF(I),TS(I),TD(I):NEXT
140 C$=CHR$(29)+CHR$(29):B$=C$+CHR$(31):TN=1:MP=0:ML=$4000
150 GOSUB 790:GOSUB 1810:GOSUB 1270:GOTO 190
160 SOUND 500,8:RETURN
170 SOUND 300,3:RETURN
180 FOR I=0 TO 399:NEXT:RETURN
190  REM ______ YOU MOVE ◢
200 GOSUB 970:FOR N=1 TO 10:IF ME(N) THEN 400
210 GOSUB 860
220  FOR I=1 TO MM(N)
230 PICK K:IF K=13 THEN GOSUB 170:MH(N)=MH(N)+1:GOSUB 860:GOTO 390
240  IF (K<49)+(K>54) THEN 230
250 GOSUB 170:ON K-48 GOSUB 260,270,280,290,300,310:GOTO 320
260  XX=-2:YY=-1:RETURN
270  XX= 0:YY=-2:RETURN
280  XX= 2:YY=-1:RETURN
290  XX=-2:YY= 1:RETURN
300  XX= 0:YY= 2:RETURN
310  XX= 2:YY= 1:RETURN
320 P=PEEK(V+MX(N)+XX+(MY(N)+YY)*32)
330  IF (P=$8A)+(P>$93)+(P=$86)*(N>4) THEN GOSUB 160:GOTO 230
340 VX=MX(N)+XX:VY=MY(N)+YY:GOSUB 410:IF CK THEN CK=0:GOSUB 160:GOTO 230
350 X=MX(N):Y=MY(N)-1:BC=MB(N):GOSUB 1200
360 MX(N)=MX(N)+XX:MY(N)=MY(N)+YY:P=PEEK(V+MX(N)+MY(N)*32)
370 MB(N)=(P=$82)+(P=$86)*2+(P=$8E)*4+(P=$92)*5
380 COLOR 7,0:LOCATE MX(N),MY(N):GOSUB 1430
390  NEXT:GOSUB 170
400 NEXT:GOTO 430
410  IF (VX<1)+(VX>19)+(VY<3)+(VY>22) THEN CK=1
420 RETURN
430  REM ______ YOU ATTACK ◢
440 FOR N=1 TO 10:IF ME(N) THEN 650
450 GOSUB 860:GOTO 1040
460 KL=INT(SQR((MX(N)-TX(NO))^2+(MY(N)-TY(NO))^2)/2)
470 IF KL>MF(N) THEN GOSUB 1170:GOTO 510
480 ST=MS(N)+INT(RND(1)*2)+1-TD(NO)-KL:IF ST<2 THEN ST=INT(RND(1)*2)+1
490 GOSUB 1180:TH(NO)=TH(NO)-ST:IF TH(NO)<1 THEN MS=MS+1:TE(NO)=1:GOSUB 1110
500  IF TH(12)<1 THEN GO=2:GOTO 1510
510 NEXT
520  REM ______ FORCE MOVE ◢
530 GOSUB 1030:FOR NO=1 TO 12:IF TE(NO) THEN 650
540  FOR I=1 TO TM(NO)
550 RN=INT(RND(1)*3)+4:IF TN>8 THEN RN=INT(RND(1)*3)+1
560 ON RN GOSUB 260,270,280,290,300,310
570 P=PEEK(V+TX(NO)+XX+(TY(NO)+YY)*32)
580  IF (P=$8A)+(P>$93)+(P=$86)*(NO>7)*(NO<12) THEN XX=0:YY=0
590 VX=TX(NO)+XX:VY=TY(NO)+YY:GOSUB 410:IF CK THEN CK=0:XX=0:YY=0
600 X=TX(NO):Y=TY(NO)-1:BC=TB(NO):GOSUB 1200
610 TX(NO)=TX(NO)+XX:TY(NO)=TY(NO)+YY:P=PEEK(V+TX(NO)+TY(NO)*32)
620 TB(NO)=(P=$82)+(P=$86)*2+(P=$8E)*4+(P=$92)*5
630 COLOR 2,0:LOCATE TX(NO),TY(NO):GOSUB 1450:SOUND 300+NO*50,2
640  NEXT:TH(NO)=TH(NO)+1
650 NEXT
660  REM ______ FORCE ATTACK◢
670 GOSUB 1020:FOR NO=1 TO 12:TS=0:IF TE(NO) THEN 770
680  IF (PEEK($C569)=71)*(PEEK($C16A)<58) THEN N=PEEK($C16A)-48:GOTO 700
690 N=INT(RND(1)*10)+1:IF ME(N) THEN N=INT(RND(1)*2)+9
700 KL=INT(SQR((TX(NO)-MX(N))^2+(TY(NO)-MY(N))^2)/2)
710 TS=TS+1:IF TS>9 THEN TS=0:GOSUB 1190:GOSUB 1170:GOTO 770
720  IF (KL>TF(NO))+ME(N) THEN 680
730 GOSUB 1190:GOSUB 1180
740 ST=TS(NO)+INT(RND(1)*2)+1-MD(N)-KL:IF ST<2 THEN ST=INT(RND(1)*2)+1
750 MH(N)=MH(N)-ST:GOSUB 860:IF MH(N)<1 THEN ME(N)=1:GOSUB 1150
760  IF MH(10)<1 THEN GO=1:GOTO 1480
770 NEXT NO:TN=TN+1:IF TN>15 THEN GO=1:GOTO 1480
780 GOSUB 860:GOTO 190
790  REM ______ MAKE SCREEN ◢
800 COLOR 7,1:CLS:LOCATE 1,1:PRINT "0 1 2 3 4 5 6 7 8 9"
810 I=0:FOR J=3 TO 21 STEP 2:LOCATE 0,J:PRINT RIGHT$(STR$(I),1);:I=I+1:NEXT
820 L$="―――――――――":LOCATE 21,1:PRINT "╭"+L$+"╮":LOCATE 21,22:PRINT "╰"+L$+"╯"
;
830 FOR I=2 TO 21:LOCATE 21,I:PRINT "|";SPC(9);"|";:NEXT
840 LOCATE 23, 3:PRINT "FORCE ][":LI$="├"+L$+"┤":LOCATE 21,5:PRINT LI$;
850 LOCATE 21,7:PRINT LI$;:LOCATE 21,16:PRINT LI$;:RETURN
860  REM ______ CONDITION ◢
870 COLOR 7,1:LOCATE 22, 6:PRINT "TURN  "+STR$(TN);
880 LOCATE 22, 8:PRINT "CONDITION";
890 LOCATE 25,10:PRINT "[";:GOSUB 1430:PRINT "]"
900 LOCATE 28,11:PRINT "  ";:LOCATE 22,11:PRINT "H.P  "+STR$(MH(N));
910 LOCATE 22,12:PRINT "MOVE "+STR$(MM(N));
920 LOCATE 22,13:PRINT "FIRE "+STR$(MF(N));
930 LOCATE 22,14:PRINT "STR  "+STR$(MS(N))+" ";
940 LOCATE 22,15:PRINT "DEF  "+STR$(MD(N))+" ";:RETURN
950  REM ______ SUB ROUTINE ◢
960 COLOR 7,1:FOR J=17 TO 21:LOCATE 22,J:PRINT SPC(9);:NEXT:RETURN
970   GOSUB 960
980  LOCATE 24,17:PRINT "1 2 3":LOCATE 24,18:PRINT " \|/ "
990 LOCATE 24,19:PRINT " RET ":LOCATE 24,20:PRINT " /|\ "
1000 LOCATE 24,21:PRINT "4 5 6":RETURN
1010 GOSUB 960:LOCATE 22,18:PRINT ME$:RETURN
1020   ME$=" ATTACK":GOTO 1010
1030   ME$="  FORCE":GOTO 1010
1040   GOSUB 1020
1050 LOCATE 23,19:PRINT "A "+CHR$(16)+" L"
1060 PICK K:IF K=13 THEN MH(N)=MH(N)+1:GOSUB 860:GOSUB 170:GOTO 510:RETURN
1070 ON (K>96)*(K<109)+1 GOTO 1060,1080
1080 NO=K-96:IF TE(NO) THEN GOSUB 180:GOTO 1040
1090 GOSUB 170:LOCATE 23,20:GOSUB 1450:PRINT TH(NO)
1100 PICK K:ON (K=13)+(K=32)*2+1 GOTO 1100,1040,460
1110   GOSUB 960:LOCATE 22,18:PRINT "TEKI ";:GOSUB 1450
1120 LOCATE 24,20:PRINT "BOMB !":X=TX(NO):Y=TY(NO)-1:BC=TB(NO)
1130 FOR I=1 TO 3:COLOR 2,0:LOCATE X,Y:PRINT "**"+B$+"**"
1140 SOUND 200,1:SOUND 20,1:GOSUB 1200:NEXT:RETURN
1150   GOSUB 960:LOCATE 22,18:PRINT "YOU ";:GOSUB 1430
1160 LOCATE 24,20:PRINT "BOMB !":X=MX(N):Y=MY(N)-1:BC=MB(N):GOTO 1130
1170   PLAY "F",ML:LOCATE 23,20:PRINT "MISS !!":GOTO 160
1180   PLAY "F",ML:LOCATE 23,21:PRINT "HIT !!":SOUND 200,2:SOUND 100,2:RETURN
1190   GOSUB 960:LOCATE 24,18:GOSUB 1450:PRINT "-";:GOSUB 1430:RETURN
1200   ON BC GOSUB 1220,1230,1240,1250,1260
1210 COLOR C1,C2,1:LOCATE X,Y:PRINT A$;:COLOR ,,0:RETURN
1220 A$="@A"+B$+"BC":C1=6:C2=0:RETURN
1230 A$="DE"+B$+"FG":C1=4:C2=0:RETURN
1240 A$="HI"+B$+"JK":C1=7:C2=1:RETURN
1250 A$="LM"+B$+"NO":C1=6:C2=1:RETURN
1260 A$="PQ"+B$+"RS":C1=0:C2=2:RETURN
1270 REM ______ INITIALIZE 2◢
1280 FOR N=1 TO 10
1290  RX=INT(RND(1)*9):RY=INT(RND(1)*2)+8
1300   X=1+RX*2:Y=(MOD(RX,2)=1)+3+RY*2:MX(N)=X:MY(N)=Y
1310   P=PEEK(V+X+Y*32):GOSUB 1400:IF F THEN F=0:GOTO 1290
1320  MB(N)=BC:COLOR 7,0:LOCATE X,Y:GOSUB 1430
1330 NEXT
1340 FOR N=1 TO 12
1350  RX=INT(RND(1)*10):RY=INT(RND(1)*2)+(N<5)
1360   X=1+RX*2:Y=(MOD(RX,2)=1)+3+RY*2:TX(N)=X:TY(N)=Y
1370   P=PEEK(V+X+Y*32):GOSUB 1400:IF F THEN F=0:GOTO 1350
1380  TB(N)=BC:COLOR 2,0:LOCATE X,Y:NO=N:GOSUB 1450
1390 NEXT:RETURN
1400     IF (P=$8A)+(P>$93) THEN F=1:RETURN
1410   IF (P=$86)*(N>4) THEN F=1:RETURN
1420 BC=(P=$82)+(P=$86)*2+(P=$8E)*4+(P=$92)*5:RETURN
1430     IF N=10 THEN COLOR ,,1:PRINT MG$(N);:COLOR ,,0:RETURN
1440 COLOR ,,1:PRINT LEFT$(MG$(N),1);:COLOR ,,0:PRINT RIGHT$(MG$(N),1);:RETURN
1450     IF NO<12 THEN 1470
1460 COLOR ,,1:PRINT TG$(NO);:COLOR ,,0:PRINT C$+CHR$(30)+"L";:RETURN
1470 COLOR ,,1:PRINT LEFT$(TG$(NO),1);:COLOR ,,0:PRINT RIGHT$(TG$(NO),1);:RETURN
1480 REM ______ GAME OVER ◢
1490 IF PEEK($C169)=$9C THEN GO=3:GOTO 1510
1500 IF (MP=4)*(GO=3) THEN GO=4
1510 COLOR 7,1:FOR I=8 TO 14:LOCATE 1,I:PRINT SPC(20);:NEXT
1520 FOR I=1 TO 300:A=USR($F036,I):NEXT:ON GO GOTO 1530,1540,1550,1560
1530 RESTORE 1960:READ ME$:GOSUB 1640:GOSUB 180:GOTO 1610
1540 RESTORE 1970:READ ME$:GOSUB 1640:GOSUB 180:GOTO 1610
1550 RESTORE 1980:READ ME$:GOSUB 1640:GOSUB 180:GOTO 1610
1560 RESTORE 1990:READ ME$:GOSUB 1640:GOSUB 180
1570 PLAY "F",ML:FOR I=1 TO 10:SOUND 100,1:SOUND 20,1:SOUND 50,1:NEXT
1580 READ ME$:GOSUB 1640:GOSUB 180
1590 READ ME$:L=0:LL=LEN(ME$):MY=11:FOR I=1 TO LL:GOSUB 1650:GOSUB 180
1600 GOTO 1600
1610 LOCATE 2,12:PRINT "HIT [SPACE] KEY"
1620 PICK K:ON (K=32)+1 GOTO 1620,1630
1630 ON GO GOTO 110,110,150,1630
1640 L=0:LL=LEN(ME$):MY=9:FOR I=1 TO LL
1650 LOCATE 2+L,MY:PRINT CHR$(ASC(MID$(ME$,I,1))-2);:SOUND 200,1
1660 L=L+1:IF L>17 THEN L=0:MY=MY+1
1670 NEXT:GOSUB 180:RETURN
1680 REM ______ CHR SET ◢
1690 RESTORE 1730:FOR J=0 TO 28:READ A$:FOR I=0 TO 7
1700 POKE $C400+J*8+I,VAL("$"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT:NEXT
1710 A=$20:FOR I=$4000 TO I+A*2 STEP 2:POKE I,1:POKE I+1,A:A=A-1:NEXT
1720 POKE I,0:RETURN
1730 DATA 00552A552A552A55,0054AA54AA54AA54,2A552A552A552A00,AA54AA54AA54AA00
1740 DATA 007f7f7f7f675b3d,00fcfcfefee6dabc,726d5e3e7f7f7f00,be7ef2cc3e7ebe00
1750 DATA 0000061900000e51,00000008c000008c,0006010030 4a0000,1000380030040000
1760 DATA 007f203f101f081f,00fe04fc08f810f8,081f103f207f0000,10f808fc04fe0000
1770 DATA 00030c102944434a,00c030089424c252,4a434429100c0300,52c224940830c000
1780 DATA 0302036afbabfafb,c040c056dfd55fdf,0000c1e37d3f443b,0000c0a6d8fc926c
1790 DATA 1018493e09142200,00203e687c827c00,00084f5c3e413e00,183fc4ffe39d6200
1800 DATA ffc3a59999a5c3ff
1810 REM ______ MAP SCREEN ◢
1820 MP=MP+1:RESTORE 1910: IF MP=1 THEN 1840
1830 FOR I=1 TO (MP-1)*10:READ MP$:NEXT
1840 FOR J=0 TO 9:READ MP$:FOR I=0 TO 4
1850 AD=VAL("$"+RIGHT$(STR$(ASC(MID$(MP$,I+1,1))-48),2))
1860 P1=INT(AD/16):P2=MOD(AD,16):GOSUB 1880
1870 NEXT:NEXT:RETURN
1880 X=1+(I*2)*2:Y=(MOD((I*2),2)=1)+2+J*2:BC=P1:GOSUB 1200
1890 X=1+(I*2+1)*2:Y=(MOD(I*2+1,2)=1)+2+J*2:BC=P2:GOSUB 1200
1900 RETURN
1910 DATA ;;d;;,;;;;F,;;;;F,<E;;E,;FF;;,;FFE;,F;EE;,F;;;<,E;;;F,;;;;;
1920 DATA ;;dE;,;<E;<,E;;;E,Q=;=>,FZQYO,;E;<;,F;<F;,E;<E;,;<E;;,;;;;;
1930 DATA ;;c;;,R;<E=,OQE=Z,O<EO;,O<FF;,O;EE<,;;;;F,;<;;F,;EE;;,<<<FF
1940 DATA ;;dE;,;<E;;,Q;;;<,FQ;<F,FFRFF,FE;QF,E;<;P,;<EF<,<E;;E,;;;;;
1950 DATA ;;cF;,;<E;<,F<<F;,E<<;E,R<<;;,;P<;;,;P<<H,;P<=O,<E;F;,;;;;;
1960 DATA "ﾃｱｱｱﾌﾞｹｽ4ﾙﾋﾁｸﾙｱ"ﾁﾟｽﾕﾋｱ"##
1970 DATA "ｯｾｱ"ﾕｵｾﾉﾞｯﾛｸﾛﾃﾞ"ｯｾﾋﾎﾛｸｸﾛ"ｹｱﾆﾃﾞｯﾁｸｸﾛﾛｯﾛﾝｵﾞ
1980 DATA "ﾀﾞ"ﾜﾋ4ｻﾞﾛﾞ"ﾛｸﾃﾞﾃﾞ"ﾀﾞ"ﾜﾋ,ｹﾁ+ｸﾛ"4ｯﾛｳﾛｼﾆｨ""ｿﾌﾛﾇﾞ
1990 DATA ｼﾟﾆﾛﾝﾁ""ﾀﾞ"ﾜﾋ"ｸﾟｱ ｴﾞﾛｱｱｱｱｱｱｱ
2000 DATA ﾟｱ#A"ｽﾟﾂﾛ#"ｳﾋｱﾛｺｱﾄｱﾞ"""""""ｱｱｱｱｱ
2010 DATA "ﾀﾞﾜﾋｽｱ",LUV+ｭ",HQTEG+ﾋﾌﾞｯｹｱ"ｹｱﾆﾆﾛｭ"ｵｱｵｱｵｱｱｱｱｱｱ
```

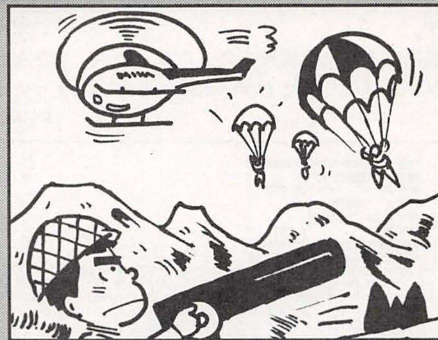
★T君は，ひん血ぎみな友人に向かって「トマトジュースぎょーさん飲んだら直るんちゃうけ！」と言う強者です。（大阪市・**がんばれ貧血13才**）……【**影**：Yu-You先生のトマトジュースにタバスコを入れたけど平気で飲んでいた。】

作品No.5-10

M5(BASIC-I)用

白兵戦もできるコンバット・ゲーム

PARACHUTE
（パラシュート）



清野　智弘

プログラムの説明

ヘリコプターと飛行機，そしてヘリから降下してくるパラシュート部隊を撃ち落とせばよいのです。←→で砲台を動かし，Zで弾を発射させなさい。飛行機の弾に当たると死んでしまいます。飛行機は15点，ヘリは10点，パラシュートは5点です。

パラシュートが地上に降りてしまうとその兵隊と戦わなければなりません。

そこで場面は戦闘モードになります。Zで腕を上下に移動させて→で相手を突いてください。数字はスタミナを表しています。これがなくなったほうが負けとなります。

白兵戦で負けた数と，飛行機の弾に当たった回数の合計が3になるとゲームは終わります。もう一度遊ぶときは何かキーを押してください。

入力方法

プログラムは3本にわかれていますが，テープに順番に記録させ，最初のプログラムをＣＨＡＩＮすると約2分後にはじまります。

CHECKER FLAG

編：リスト3本立てですよ。

Dr.D：なかなか気合いが入っているゾ!!シューティング・モードだけではなく白兵戦モードまであるとは。

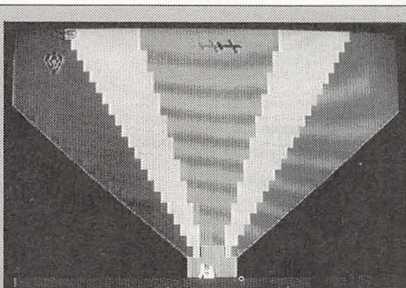
編：さすがはM5ですね。でも，最近M5の投稿が少なくなって困っているんですよ。M5ユーザーのみなさん！がんばって投稿してくださいね。

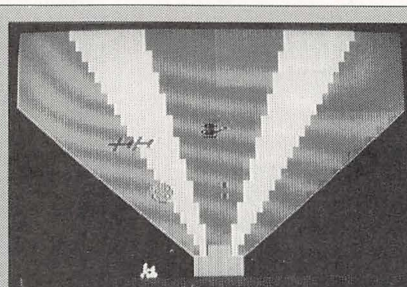
参考資料

ベーマガ1月号P99のリスト2の500行。穴戸光太郎様に感謝します。

《第1表》変数表

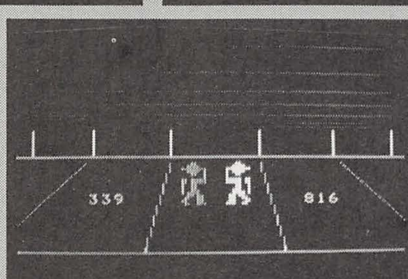
変数	内容
◁	死んだ数
S	得点
B	サーチライトのパターンを決める
¦	サーチライトの周期とパラシュートの降下する速さ
X	砲台の位置
C，D	飛行機の位置
E	飛行機の向き
R，A	ヘリコプターの位置
O，T	パラシュートの位置
M，L	弾の位置
Y	爆発のときにいろいろと
¥	サーチライトの速さを数える
F	ヘリコプターの向き
K	ヘリコプターの下降する速さ
U，V	腕の上下
Z，W	スタミナ
N	音程





◀《写真2》みごと命中!!パラシュート部隊に注意

▲《写真1》ゲーム・スタート！飛んで来る敵機を撃ち落とせ!!



▶《写真3》パラシュートが地上に降りると戦闘モードに

▼《写真4》自機が3回やられるとゲーム・オーバー



★「サンダーブレード」と懐しの「サンダーストーム」をまちがえて大ハジをかいた。でも，ゲーム内容も似てますよねっ，ねっ，ねー。(東京都世田谷区・天野純一17才)……【影：サンダー杉山とまちがえないだけまし？】

《リスト1》PARACHUTEのデータリスト①

```
10 clear 256,&7FD3:print "■■■■■■■■":dim F(3):let F(0)=0:let F(
1)=10:let F(2)=160:let F(3)=170
11 poke &701A,&10
19rem らいと
20 for I=&0300 to &1FFF:vpoke I,0:next
30 read A$:for I=0 to 89:gosub 500:next
40 for K=282 to 370 step 2:restore 110
45 for L=0 to 1:read A$:let I=K+L:gosub 500:next:next
50 for K=90 to 178 step 4:restore 120
55 for L=0 to 3:read A$:let I=K+L:gosub 500:next:next
60 for K=372 to 456 step 6:restore 140
65 for L=0 to 5:read A$:let I=K+L:gosub 500:next:next
70 for K=462 to 550 step 8:restore 170
75 for L=0 to 7:read A$:let I=K+L:gosub 500:next:next
80 for K=182 to 272 step 10:restore 210
85 for L=0 to 9:read A$:let I=K+L:gosub 500:next:next
90 for K=558 to 598 step 10:restore 260
95 for L=0 to 9:read A$:let I=K+L:gosub 500:next:next
99rem らいとでーた
100 data 123232232322
110 data 12323220000,000012232322
120 data 123220012322,001232232200
130 data 000012220000,001232232200
140 data 123232000000,001232220000
150 data 000012232200,000000232322
160 data 000012232200,001232220000
170 data 123220000000,001232000000
180 data 000012220000,000000232200
190 data 000000012322,000000232200
200 data 000012220000,001232000000
210 data 122000012200,001220220000
220 data 000012000000,001220220000
230 data 122000012200,001220000122
240 data 000012012200,000000220000
250 data 000012012200,001220000122
260 data 122000000000,001220000000
270 data 000012000000,000000220000
280 data 000000012200,000000000122
290 data 000000012200,000000220000
298 data 000012000000,001220000000
299rem はくへいせんのはいけい
300 print "■":view:cls:mag 3:scol 0,8:scol 1,7:loc 0 to 106,
96:loc 1 to 118,96
310 print cursor(0,17)rpt$(6,"/↑")cursor(26,12)rpt$(6,"\↓")
320 print "■↓" rpt$(32,"▔")"↓" rpt$(32,"▁")"↓" rpt$(32,"━")r
pt$(64,"▁")rpt$(32,"=");
330 print rpt$(2," ┃    ┃    ┃    ┃    ┃    ┃ ")"━┻━━━━━━━━┻
━━━━━━━━┻━━━━━━━━┻━━━━━━━━┻━━"
340 print cursor(0,20)rpt$(32,"▁")
350 print cursor(10,20)"┻↑← ┃↑← ┃↑┃ ↑←┃ ↑← ┃↑← ┃↑┃ ↑←┃ "
360 print cursor(19,12)" ┃↓← ┃↓┃ ↓←┃ ↓← ┃↓← ┃↓┃ ↓←┃ ↓←┻■"
370 vpoke &3F90,&A0:vpoke &3F91,&A0
380 vpoke &3F92,&C0:vpoke &3F9C,&20
390 vpoke &3F9D,&C0:vpoke &3F9E,&C0
399rem おんがく
400 for I=0 to 15:read A$:poke &7FD4+I,val("&"+A$):next
410 data             55,40,38,70
420 data 30,60,04,23,05,05,05,05
430 data 06,06,06,06
440 for I=0 to 4:read A:vpoke &1FFB+I,A:next
450 data &d4,&7f,16,0,0
455 print "■ /\ /\ /\ /\ /\ /  /  \  /\"
460 print "/\//\//\//\//  /\// /  /\/\"
465 print "   /  \  /\   /  \/  /   \■■■"
470 for I=0 to &5F:vpoke &3BA0+I,vpeek(&3800+I):next
490 chain
500 for J=0 to 11:vpoke &0300+I*12+J,F(val(mid$(A$,J+1,1))):
next:return
```

《リスト2》PARACHUTEのデータリスト②

```
10 mag 2:view:cls
20 for I=0 to 19:print cursor(I-7,I)"■" rpt$(10-I/2,"├");:if
 I mod 2=0 then print "▂";
50 print rpt$(5-I/4,"◀");:if I/2 mod 2=0 then print "を";
70 print rpt$(5-I/4,"月")rpt$(5-I/4,"い");:if I/2 mod 2=0 then
 print "く";
100 print rpt$(5-I/4,"た");:if I mod 2=0 then print "ね";
120 print rpt$(10-I/2,"み")"り":next:print cursor(13,20)"■▂▒▒ね
り↓←←←←←▒▒▒▒■" rpt$(14,"▀")"═════" rpt$(14,"▀");
140 for I=0 to &02DF:vpoke I,vpeek(&3800+I):next:for I=&02E0
 to &02FF:vpoke I,&F9:next
200 stchr "0080c0e0f0f8fcfe0080d8f8f8f8fcfe" to &80,1:stchr
"fffefcf8f0e0c080fffee4e0e0e0c080" to &D8,1
220 for I=0 to 3:read A:stchr "f0f0f0f0f0f0f0f0f0e8e8e8e8f
0f0" to A,1:next
250 for I=0 to 6:read A:stchr "fffffffffffffffffffe7e7e7e7f
fff" to A,1:next
280 for I=0 to 1:read A:stchr "ffffffffffffffffeebfed6baac24
180" to A,1:next
300 data 146,166,184,200,138,152,168,178,192,208,224,232,242
310 for I=0 to 15:read A$:vpoke &3B90+I,val("&"+A$):next:vpo
ke &3B80,0:vpoke &3B84,0
330 data 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,40,49,09,66
350 for I=0 to 27:read A$:poke &7FE4+I,val("&"+A$):next
380 data             21,df,3a,11
390 data 20,00,df,cb,47,28,0a,cb
400 data 87,d7,e5,19,df,cb,c7,d7
410 data e1,2b,3e,37,bc,c8,18,ea
500 for I=0 to 91:read A$:if A$="" then let A$=rpt$(16,"0")
550 stchr A$ to I:next
560 scol 0,1:scol 1,1:scod 2,16:scol 2,1:scod 3,20:scod 4,24
:scol 4,12:scol 5,8:chain
700 data 000000010103037f,ff0c0c1818000000,00000080800307fe,
fe0c0c0000000000
710 data 000000101c0e07f,7f30300000000000,0000008080c0c0fe,
ff30301818000000
720 data 00003fff3f007f97,bf7f807f00000000,000000c003031cf0,
c000408000000000
730 data 0000003c0c0380f,0300020100000000,0000fcfffc00fee9,
fdfe01fe00000000
740 data 01060c191916120a,0905050202010001,c0b098cccc342428,
48505020a0c08040
742 data 0000000000000606,0406050406091109,,3030f030307878f8
744 data 0101010001010001,,8080800080800080,
750 data 183CBCBC9880D8DC,0F16183C3666C667,00010204081020C0,
8000000000000000
754 data 183Cff3D1901DFDF,98989CBC3666C667,,
758 data 183c3c3c1800f8fa,9b999Cff3666C667,,0080000000000000
762 data 183CBCBC9880D8D8,18181F203666C667,,0000fF0000000000
766 data 0080402010080403,0100000000000000,183C3D3D19011B3B,
F068183C6C6663E6
770 data ,,183CffBC9880FBFB,1919393D6C6663E6
774 data ,0001000000000000,183c3c3c18001f5f,d99939ff6C6663E6
778 data ,0000ff0000000000,183C3D3D19011B1B,1818F8046C6663E6
800 data 0000000000000103,0301000000000000,00000000000080c0,
c080000000000000
810 data 0000000003060d0f,0f0b050200000000,00000000c0e0f0f0,
```

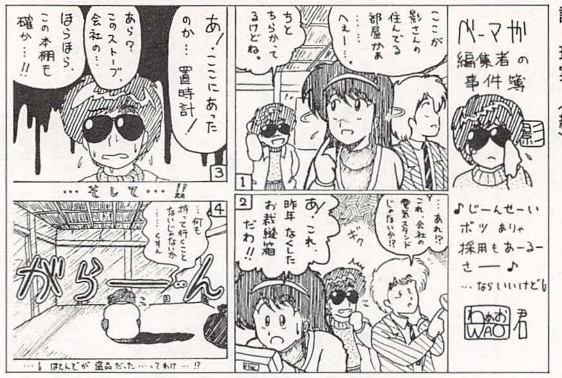
★世田谷のあるゲーム・センターでは，何と！アフターバーナーのスロットル・レバーが折れているんだよ。どーだまいったかーっ！（神奈川県川崎市・MOMO14才）……【影：も，もしや，あの人のしわざでは？】

```
d0d0a0c000000000
820 data 0000030f1c1b373f,3f3f171b0d030000,0000c0f0f8d8fcf4,
74f4e898f0c00000
830 data 00030f1c332f7f7d,7f6e2f371b0f0300,00c0f0f8dcecfefa,
7afaecdc38f0c000
840 data 030f18376f5fdbff,ffee6f6f371b0f03,c0f0f8dcee7efffb,
7bfbf6eefc18f0c0
850 data 030810274e1993b7,efce4c4f27120903,c07098cc6636bbb9,
3979f2e6cc0810c0
860 data 0000000608110327,cf8e080c07020001,4010884422129998,
183870e2c4000000
870 data 0000000000000307,8e0c000804020000,0000000000000808,
08183060c0000000
```

《リスト3》PARACHUTEのメイン・プログラム・リスト

```
1 for I=0 to 4:Poke &7072+I,vPeek(&1FFB+I):next
5 let 4,S=0:let B=90:let |=2
10 call &1387:cls:scol 2,1:scol 3,15:scod 5,60
20 for I=0 to &02FF:vPoke &3800+I,vPeek(I):next:loc 3 to 116
,168
30 let X=15:let C=-12:let E=-1:let R=-16:let O=200:let M=-32
:let Y=16:let ¥=9:Poke &7075,16
100 if vPeek(&3AC0+X)and 1 then goto 800
110 let P=Peek(&702B):if P=33 and M=-32 then let M=160:let L
=X*8-1:goto 130
120 let X=X+(P=55)*(X<30)-(P=54)*(X>1):loc 3 to X*8-4,168
130 if M>-32 then let M=M-16:loc 4 to L,M
140 if C<0 or C>256 then let E=-E:let D=rnd(80):scod 0,4+E:g
oto 160
150 if rnd(B+999)>999 then let ♠=&3820+C/8+D/8*32:vPoke ♠,vP
eek(♠)or 1
160 let C=C+E*12:loc 0 to C,D
170 if abs(C-L)<12 and abs(D-M)<12 then let Y=0:gosub 700:lo
c 5 to C,D:let C=256:let E=1
180 if R=-16 then let A=rnd(240):let F=sgn(120-A)*2:let K=rn
d(9)+7:scod 1,12+F
190 let K=K-1:let R=R+K:let A=A+F:loc 1 to A,R:if K=0 and O>
168 then let T=A:let O=R+8
200 if abs(A-L)<9 and abs(R-M)<12 then let Y=1:gosub 700:loc
 5 to A,R:let R=-16
220 if O<169 then let O=O+|/2:loc 2 to T,O:if O>168 then got
o 300
230 if abs(T-L)<8 and abs(O-M)<12 then let Y=2:gosub 700:loc
 5 to T,O:let O=200
240 if Y<16 then scod 5,60+Y*2:out &20,&F1+Y:let Y=Y+2:if Y=
16 then loc 5 to 0,200:scod 5,60
250 call &7FE4:let ¥=¥+1:if ¥<| then goto 100
290 for I=0 to 11:vPoke &3B90+I,vPeek(&0300+B*12+I):next:let
 B=B+1:if B=618 then let B=0:let |=|+1
299 let ¥=0:goto 100
300 out &20,&FF:scol 2,13:for N=20 to 30:gosub 500:next
310 Print "圓":scod 0,32:scod 1,48:let U,V=-1:let Z,W=999
360 let Q=P:let P=Peek(&702B)
370 if P=33 then let U=-U:scod 0,36+U:for I=0 to 300:next:go
to 420
380 if P<>55 or Q=55 then goto 420
390 scod 0,36+U*5:let N=10:gosub 500:let W=W-1
400 if V=-U then let N=2:gosub 500:let Z=Z-50:let V=-V
420 scod 0,36+U
430 if rnd(B mod 9+1)=0 then let V=-V
440 scod 1,52+V:if rnd(21)>B/99+1 then goto 490
460 scod 1,52+V*5:let N=11:gosub 500:let Z=Z-1
470 if U=-V then let N=40:gosub 500:let W=W-50
480 scod 1,52+V
490 Print cursor(5,15)W cursor(22,15)Z
492 if W<0 then scol 0,0:for N=0 to 29:gosub 500:next:scol 0
,8:goto 830
495 if Z<0 then scol 1,0:for N=30 to 0 steP-1:gosub 500:next
:scol 1,7:Print "圓":goto 10
499 goto 360
500 out &20,&89:out &20,N:out &20,&90:for ~=0 to 200:next:ou
t &20,&9F:return
700 scol Y,8:loc 4 to 0,200:let M=-32
710 loc Y to 0,200:scol Y,1:out &20,&E4+Y:let S=S+15-Y*5:let
 Y=0:return
800 let J=168:scol 3,8:for N=48 to 63:out &20,&E5:out &20,&C
0+N:let J=J+N-58
820 loc 3 to X*8-4,J:gosub 500:next:out &20,&FF
830 Print "圓":let 4=4+1:if 4<3 then goto 10
840 Poke &7075,0:Print cursor(12,10)"GAME OVER" cursor(12,13
)"SCORE" S
850 for I=0 to &5F:vPoke &38A0+I,vPeek(&3BA0+I):next
860 if Peek(&702B)then goto 5 else goto 860
```

評…現実?(編)



by わぉあ君

評…不気味だわ(つぐ美)



by カムイでん

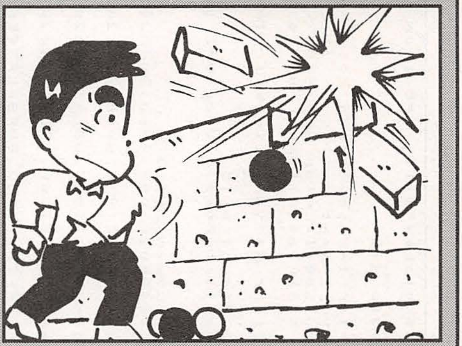
★ぼくの友人N君はオレンジ・ジュースを17杯飲んだあと，みかんを11個食べたすごいやつです。(長崎市・**細野みてるか，マイケルナイト14才**)……**【影：この後，彼は体じゅうが黄色くなったとさ！なんてネ!!】**

M5(BASIC-G)用

パズルゲームの雄

BROKEN（ブロークン） BLOCK（ブロック）

♡&♡ Corp.



IN

これは，はじめて作ったパズルです。ちょっと簡単ですが，ぜひやってみてください。

THROUGH

はじめ，面を決めますが，画面の指示に従って決めてください。

ゲームは，**第1図**のように四つのブロックがでてくるので，すべてのブロックを消せばクリアです。ただし，ブロックを消すには，ボールを2回当てなければいけません。自分がボールを押すことによってボールを動かせますが，何かに当たるまで止まりません。また，ワープ・ブロックというのがあって，ボールがそれに当たると，矢印方向に動いていたときのみ，もう1個の同じワープ・ブロックからでてきます。自分はカーソル・キーで動かし，ボールは[SHIFT]＋カーソル・キーで動かせます。

OUT

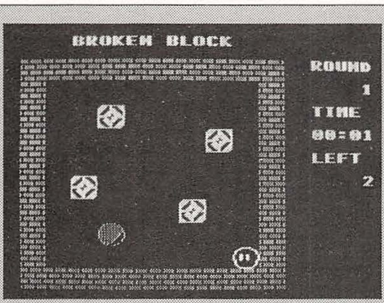
全8面しかありませんが，はじめて作ったので許してやってください。グラディウスもどきはなかなかできません。

CHECKER FLAG

Dr.D：よくあるタイプのパズルゲームじゃが，なかなか凝った面構成で，けっこうおもしろいのお。

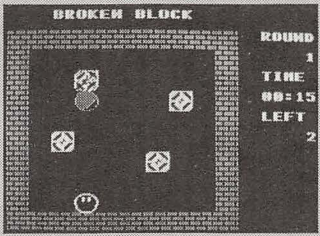
編：さすがはM5ですね。スプライト機能をうまく利用していると言えるんじゃないですか？

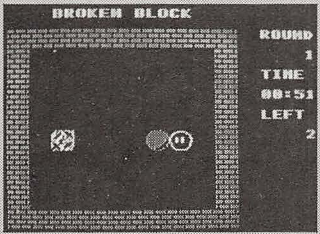
Dr.D：M5の機能をよく使っていると言えるゾ!!しかし，M5の投稿は最近減少ギミなのでどしどし投稿してほしいゾ!!



▲《写真1》ゲーム・スタート!!右下のキャラクターを操作してブロックを壊せ!!

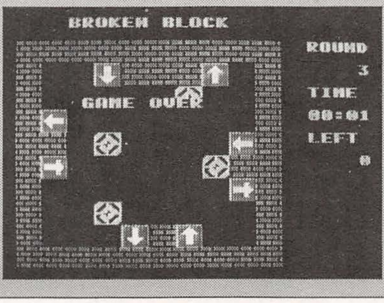
▼《写真2》こうやってボールをブロックにぶつけて壊していく

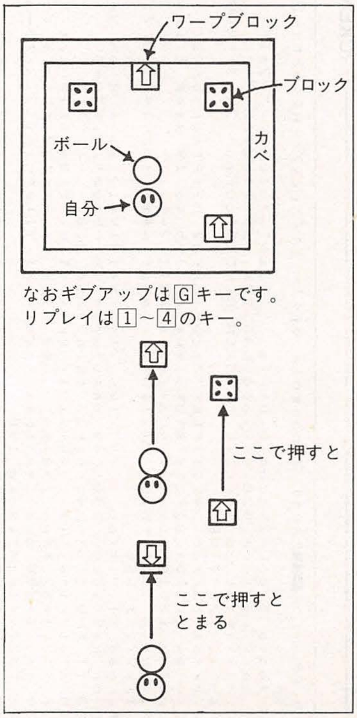




▲《写真3》最後の1個だ!!このブロックを壊せばラウンド・クリア

▼《写真4》残りタイムがなくなるとゲーム・オーバー！注意しよう





《第1図》ブロックの使いかた

★やった!!とうとうパソコン買ったゾ!! 6年間の夢がかなった。さあ，あの夕日に向かって走ろう。おいおい僕をおいて行かないで!!（山口県厚狭郡・**あまちむよう11才**）……【**編**：パソコンにおいて行かれないようにネ!!】

```
10 print "■■■":mag 2:console 0:dim X(7),Y(7),A$(6):H=1:gosub
 430
20 gosub 370:L=2:scod 0,0:play "132s1","v10s1","v9s1"
30 on R restore 620,640,660,680,700,720,740,760
40 cls:print cursor(6,1)"BROKEN BLOCK";cursor(24,3)"ROUND";c
ursor(24,7)"TIME"
50 print cursor(24,11)"LEFT":cursor(27,5);R;cursor(27,13);L
60 view 2,3,21,22:cls &80:view:for J=5 to 19 step 2:read A$:
for I=4 to 18 step 2:C=val(mid$(A$,I/2-1,1))
70 locate I,J:mprint(2,2);A$(C):next:next:for I=0 to 7:read
X(I),Y(I):next
80 read X1,Y1:loc 1 to X1*8,Y1*8:X=18:Y=19:move 0 on X*8,Y*8
90 on key gosub 230:key on:time$="00:00:00":P,F,Q=0
100 if F=0 or inkey(0)=26 then goto 210
110 X1=sprite(1,1)/8+A*2:Y1=sprite(1,0)/8+B*2:R1=rcrt(X1,Y1)
120 if R1=32 then T=0:goto 200 else if R1=128 then goto 190
130 if R1=&88 and T=0 then locate X1,Y1:mprint(2,2);"━▬": p
lay "o39+ffec4":goto 190
140 if R1=&90 and T=0 then locate X1,Y1:mprint(2,2);"    ":p
lay "o39+ffec4":G=15:P=P+1:goto 190
150 J=0:$H:for I=0 to 1:if X1=X(I+J*2)and Y1=Y(I+J*2)then go
to 170 else next
160 J=J+1:if J<4 then goto $H else goto 190
170 if-(A+1)*(B=0)-(B+2)*(A=0)<>J then goto 190
180 I=1-I:X1=X(I+J*2):Y1=Y(I+J*2):loc 1 to X1*8,Y1*8:I=1:nex
t:goto 200
190 F=0:X1=X1-A*2:Y1=Y1-B*2
200 move 1 to X1*8,Y1*8,2:if status(1)=1 then goto 200 else
 if P=4 then goto 330
210 if play(1)=0 then Q=Q+1:on Q gosub 290,300,310,320:if Q=
4 then Q=0
220 print cursor(24,9);right$(time$,5):if time$>="00:01:00"
or inkey(0)=29 then goto 350 else goto 100
230 K=inkey(0):V=X:W=Y:M=(K=54)-(K=55):N=(K=51)-(K=46):if K=
0 then return
240 if M then X=X+M*2 else if N then Y=Y+N*2
250 Z=rcrt(X,Y):if Z<>32 then X=V:Y=W
260 if sprite(1,1)/8=X and sprite(1,0)/8=Y then X=V:Y=W:if i
nkey(1)=4 and F=0 then F=1:T=1:A=M:B=N
270 scod 0,(-(M+1)*(N=0)-(N+2)*(M=0))*4:move 0 on(X+V)*4,(Y+
W)*4:sleep 1,5:play "o7fa"
280 move 0 on X*8,Y*8:return
290 play,"o618ccrcccrcddrdddrd","14o5co49o5co49o5do49o5do49"
:return
300 play,"eereffrf9fedco5ba9","18o5ccrcddrdedco4ba9fe":retur
n
310 play,"o6ccrcccrcddrdddrd","14o5co49o5co49o5do49o5do49":r
eturn
320 play,"eereffrfco5babo6crrr","18o5ccrcddrdo492r9ab":retur
n
330 key off:play "o699r9arbro7c2":print cursor(5,4)"CONGRATU
LATION!":erase:sleep 3:R=R+1:if R<9 then goto 30
340 play "132o4cdero5cdero6cdero7cdef9fedc":print cursor(6,1
3)"YOU MADE IT!":bcol 10:sleep 3:bcol 0:goto 360
350 key off:scol 0,6:play "o4c3d8e-rdrc2":L=L-1:sleep 2:eras
e:scol 0,15:if L>-1 then goto 30
360 print cursor(7,8)"GAME OVER":H=H+(H-R)*(H<R):$I:if asw(0
)then goto 20 else goto $I
370 cls:view 2,3,21,22:cls &80:view 4,5,19,20:cls:view
380 print cursor(5,7)"さいしょから--RETURN";cursor(5,10)"それいが い---
SPACE"
390 K=inkey(0):if K=8 then R=1:return else if K<>7 then goto
 390 else sleep 1
400 locate 6,15:print "ROUND?":K=inkey(0):if K=0 then goto 4
00
410 K=K-8:if K<1 or K>H then goto 400
420 R=K:return
430 print "■■■■BROKEN BLOCK":for I=0 to 6:read A$(I):next:f
or I=0 to 19:read A$:stchr A$ to I:next
440 stchr "FBFBFB00BFBFBF00" to &80,1:color &80,&40
450 for J=0 to 1:for I=&88 to &8B:read A$:stchr A$ to I+J*8,
1:next I,J
460 for I=&C0 to &CF:read A$:stchr A$ to I,1:next:color &C0,
&8F:color &C8,&8F
470 scol 0,15:scod 1,16:scol 1,2:scol 0,15
480 for I=&2978 to &2AD8:V=vpeek(I):vpoke I,V or V/2 or V/4:
next:color 48,&70:color 56,&70
490 return
500 data "      ",■■■■,━┫┣╋,たっちて,とになぬ,ねはのひ,ふほへま
510 data 0007182040408C8C,8C8C40404020100F,00E0180402020C1C1,
C1C10202020408F0
520 data 0007182046468680,808040404020100F,00E0180462626101,
0101020202040 8F0
530 data 0007182040408383,838340404020100F,00E0180402023131,
31310202020408F0
540 data 0007182040408080,868646404020100F,00E0180402020101,
61616202020408F0
550 data 071F3F7F7FFFFFFF,FFFFFF7F7F3F1E07,E0F8FCFEFEFFFFFD,
FDF9F1E2C28418E0
560 data 3F7DF9F1E3C78FFF,FF8FC7E3F1F97D3F,FC8E9F8FC7E3F1FF,
FFF1E3C78F9FBEFC
570 data 173569B1E3C78FFC,7B8FC3C361495D37,58BC8883C783116B,
FF9143C3859ABE74
580 data 55FF7FFD79F160C0,40E071F97DFF7FFF,55FFFFFFFFFF0303,
0303FFFFFFFFFFFF
590 data 55FF7EFC78F060FC,7CFC7CFC7CFC7FFF,55FF7F3F1F0F073F,
3F3F3F3F3F3FFFFF
600 data 55FF7FFF7FFF40C0,40C07FFF7FFF7FFF,55FFFF8F9F8F0703,
03078F9F8FFFFFFF
610 data 55FF7CFC7CFC7CFC,7CE070F87CFE7FFF,55FF3F3F3F3F3F3F,
3F070F1F3F7FFFFF
620 data 00000000,00200000,00000020,00000000,02000000,000002
00,00000000,00000000
630 data 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,8,17
640 data 00600400,00000000,00000020,00200000,00000020,020000
00,00000000,00600040
650 data 0,0,0,0,14,5,16,19,0,0,0,0,8,5,8,19,14,15
660 data 00611140,00000200,30000000,10200003,50000021,000000
05,00200000,00061400
670 data 4,9,18,11,16,5,14,19,4,13,18,15,8,5,10,19,14,15
680 data 00062040,30000005,00000000,10000002,50020000,000000
00,00000203,01614000
690 data 4,7,18,17,16,5,12,19,4,13,18,7,10,5,8,19,8,11
700 data 06002040,30000000,50000203,00010001,02000005,000000
00,00000020,06114000
710 data 4,7,18,9,16,5,12,19,4,9,18,13,6,5,6,19,14,13
720 data 00002200,30000005,00000000,00000000,00000000,000200
03,50000020,00000000
730 data 4,7,18,15,0,0,0,0,4,17,18,7,0,0,0,0,12,11
740 data 04000600,00000000,10000000,50002000,10002000,200000
03,30000005,00624100
750 data 4,17,18,15,6,5,12,19,4,11,18,17,14,5,8,19,10,9
760 data 06400000,00000050,00020200,02000050,00000000,020000
30,30000000,00601400
770 data 4,17,16,15,8,5,14,19,16,7,16,11,6,5,8,19,10,13
```

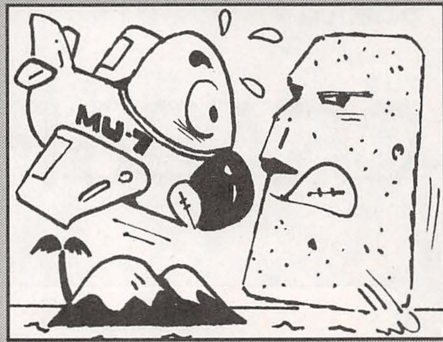
★影さん，僕といっしょに夕日に向かって「バカヤローッ！」と言いましょう。あっ，Dr. すみません。(秋田県雄勝郡・帝王15才)……【影：Dr. の頭は赤くないので夕日ではないゾ!! Dr.D：何を言ってるのかね影くん？】

MSX/MSX2用

SIMPLE IS BEST！

時(とき)には真珠(しんじゅ)のように

EMG



★ストーリー

あるところに，モアイがいた。「なんでおれはいつも悪役なんだろう。おれは別に悪い者でもないと思うがなあ。……うー…だんだん腹がたってきた。ちくしょー，人間共め！ぶっ殺してやる！」

そして，モアイは人間の一番多い東京まで，旅にでた。

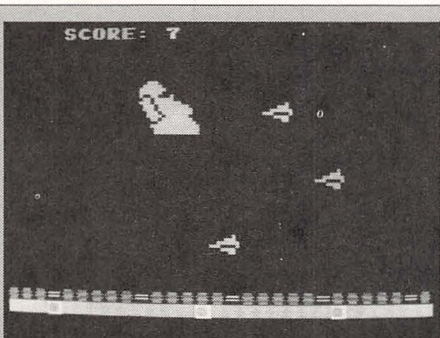
★遊びかた

カーソル・キーの左右でモアイを左右に動かします。ほっとくとどんどん下に落ちていって，地面に落ちると爆発してしまいます。そこで，右から来る人間側の飛行機「ビッグバイパー」の上を跳ねていくわけです。

注：上を跳ねる，と言ってもモアイと飛行機がどこか１ドットでも触れれば跳ねたことになります。

★プログラムについて

プログラムはとても短いので，変数表もフローチャートも付けません。なにしろとても短いので自分で解析すればかなり力が付くでしょう。



◀《写真１》いつもは敵のモアイもこのゲームでは主役だ



▶《写真２》下に落ちてしまうとゲーム・オーバー

時には真珠のようにのプログラム・リスト

```
1 SCREEN1,3,0:WIDTH29:COLOR4,1,1:DEFINTA-Z:FORI=259TO720:V=VPEEK(I):VPOKEI,VORV
/2ORV/4:NEXT:KEYOFF:ONSPRITEGOSUB12
2 RESTORE:FORI=0TO37:VPOKE&H3800+I,VAL("&H"+MID$("387CFEFC986FEF77773B3D1B071F0F
0F00000008080E0F8FCFCF8FCFEFFFFFF020E3FE11E06",I*2+1,2)):VPOKE14400+I,PEEK(I):N
EXT
3 VPOKE8198,176:VPOKE8199,176:VPOKE8197,&H54:VPOKE8208,&H9F:VPOKE8196,&H21
4 X=90:Y=4:PY=-3:FORI=0TO3:X(I)=239:Y(I)=I*40+4:VX(I)=-RND(1)*10-8:C(I)=-VX(I):N
EXT:SPRITEON:C=0
5 S=STICK(0):X=X+7*((S=7ANDX>10)-(S=3ANDX<220)):PY=PY+3:Y=Y+PY¥3:IFY>130THENGOTO
10ELSEPUTSPRITE10,(X,Y),4,0
6 FORI=1TO3:Z=X(I):H=Y(I):Z=Z+VX(I):IFZ<0THENZ=239:VX(I)=-RND(1)*10-8:H=I*40+4+R
ND(1)*20:C(I)=-VX(I)
7 PUTSPRITEI,(Z,H),C(I)MOD14+2,1:X(I)=Z:Y(I)=H:NEXT:SPRITEON:PY=PY+(STRIG(0))
8 C=C+1:LOCATE0,21:PRINTMID$("********●*********●*********●*********●",C*2MOD9+1,
29);:LOCATE0,20:PRINTMID$("#####=#####=#####=#####=#####=##",CMOD5+1,29);
9 LOCATE4,0:PRINT"SCORE:"C:GOTO 5
10 SPRITEOFF:SOUND6,255:SOUND7,247:PLAY"T44SM60000C1":PUTSPRITE10,(X,Y),4,0:FORI
=0TO50:PUTSPRITE6+IMOD3,(X+RND(1)*28-9,Y+RND(1)*28-9),9,2:PUTSPRITE7+IMOD3,(X+RN
D(1)*28-9,Y+RND(1)*28-9),8,3:NEXT:LOCATE10,10:PRINT"GAME OVER":FORI=0TO1
11 I=-(STRIG(0)):NEXT:CLS:FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:GOTO4
12 SPRITEOFF:SOUND1,4:SOUND6,128:SOUND7,246:SOUND12,128:SOUND13,1:SOUND8,16:PY=-
23:RETURN:'●●●●●●●BY EMG9918VT.●●●●●●●●●
```

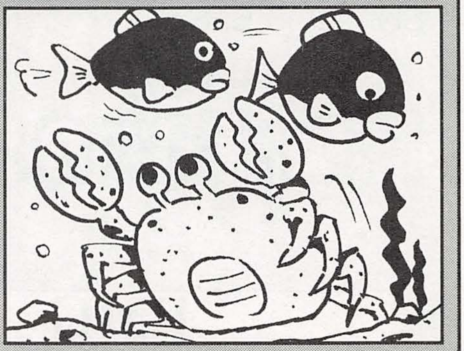
★信号を赤で渡ると信号無視だけど，やはり青で渡らなくても信号無視になるんでしょうか？（京都市・こりきあこつし14才）……【影：じゃあ，新宿のアルタ前で待ち合わせしている人たちは，全員信号無視なんだ！】

MSX/MSX2用

カニさんは横バイが得意?

CRAB&FISH（クラブ フィッシュ）

稲葉　忠彦



◆内容

カニを動かして薬を取るというパズルゲームです。

◆遊びかた

カニを動かして薬を取るゲームです。カニのじゃまをする魚がいます。この魚はバカなので，左右しか動きません。また，何かに当たると，方向を変えます。

カニは，左右は自由に動けますが，上下に移動するにはアワを一つ取るごとに1回しか動けません。

岩は動かせます。岩を使って3，4面は魚を閉じ込めるといいと思います。

《第1表》変数表

変数	内容
X，Y	カニの座標
A，B	魚の座標
Z，C	魚の向き
H	アワの数
R	ラウンド
K	クスリの数
S	STICK用

◆操作

RUNするとJOY STICKと聞いてきます。カーソル・キーならば，[N]キーを押してください。

カーソル・キー(ジョイスティック)で，上下左右に動きます。

ギブアップはリターン・キーです。

魚を岩と岩でつぶすと，逃げだします。だから魚に食べられないようにしてください。もち3人魚に食べられたら死にます。

◆改造

自分で面を作ってみてください。

画面データの内容は

1．海草　　2．アワ

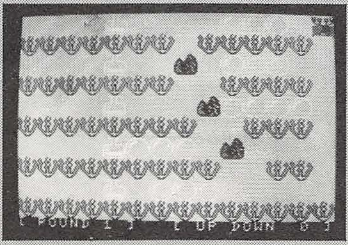
3．くすり　4．岩

です。

薬は必ず五つにしてください。それと右上は，0にしてください。

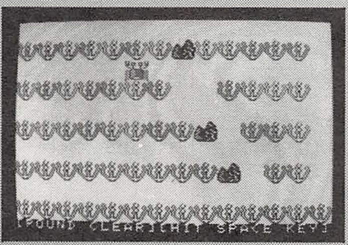


▲《写真1》タイトル画面。ジョイスティックでも遊ぶことができる

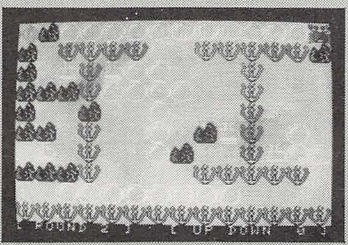


▲《写真2》まずはアワを取ろう！これで上下に移動できるゾ

▼《写真3》薬をすべて取ると1面クリア。アワを有効に使おう



▼《写真4》これは2面。最初にアワの取りかたを考えて移動しよう



CRAB&FISHのプログラム・リスト

```
10 SCREEN1,2,0:COLOR15,1,1:WIDTH32:KEYOFF:DEFINTA-Z:DIMA$(4,9):DEFFNA(X,Y)=VPEEK
(6144+X+Y*32):DEFFNB(A,B)=VPEEK(6144+A+B*32)
20 FORI=1TO3:B$="":FORT=0TO31:READA$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT:SPRITE$(I)=B$
:NEXT
30 FORI=0TO127:READA$:VPOKE800+I,VAL("&H"+A$):NEXT:FORI=1TO4:FORT=0TO9:READA$(I,
T):NEXTT,I
35 '<<<<< SPRITE DATA >>>>>
40 DATA A0,AE,EA,EE,44,34,0F,5B,B5,5B,B5,5B,B7,5C,AF,80
50 DATA 05,75,57,77,22,2C,F0,FA,FD,FA,FD,FA,FD,3A,F5,01
60 DATA 01,00,03,07,0D,9B,D5,FB,F5,DB,95,0F,07,03,00,01
70 DATA C0,E0,F8,FC,F6,F7,BF,9E,9C,BE,FF,FE,FC,F8,E0,C0
80 DATA 03,07,1F,3F,6F,EF,FD,79,39,7D,FF,7F,3F,1F,07,03
90 DATA 80,00,C0,E0,B0,D9,AB,DF,AF,DB,A9,F0,E0,C0,00,80
95 '<<<<< CHR DATA >>>>>
100 DATA 01,42,A2,A5,55,52,A2,A5,A5,A2,52,2A,16,08,06,03
110 DATA 00,40,44,8A,8A,45,45,8A,8A,94,94,A8,E8,10,60,C0
120 DATA 07,18,23,4F,5C,98,B0,B0,80,B0,80,40,40,20,18,07
130 DATA E0,18,04,02,02,01,01,01,01,01,01,02,02,04,18,E0
140 DATA 0E,02,02,02,02,3E,40,8A,94,A8,80,BF,BF,9F,40,3F
```

★僕の友人A君は，予約してせっかく手に入れたドラクエIIIを，何をまちがえたかふんずけてぶっこわした不運なやつです(実話)。(埼玉県浦和市・なんじゃこりゃ15才)……【影：私のは気がついたらこわれていたゾ!!】

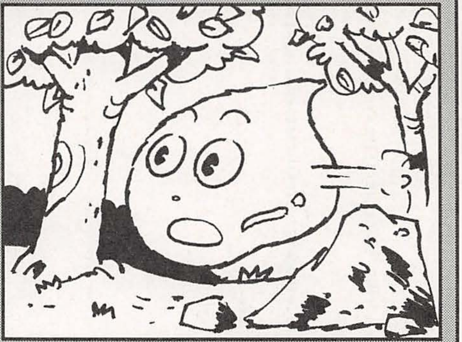
```
150 DATA 70,40,40,40,40,7C,02,01,01,01,01,FD,FD,FD,02,FC
160 DATA 00,00,00,10,38,3D,6F,5F,EF,DF,BF,DF,AF,D7,7F,3F
170 DATA 30,78,5C,EE,FE,FE,EF,F7,79,AF,F7,77,F7,DB,BE,FC
175 '<<<<< ｼｮｷ >>>>>
180 GOSUB760:VPOKEBASE(6)+12,&HC7:VPOKEBASE(6)+13,&HF7:VPOKEBASE(6)+14,&H67:VPOK
EBASE(6)+15,&H77
190 R=1
195 '<<<<< ｶﾞﾒﾝ >>>>>
200 FORI=0TO19:FORT=2TO29:LOCATET,I:PRINT"x":NEXT:NEXT
210 A$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31):C$="pr"+A$+"qs"
220 FORI=0TO9:FORT=1TO14:ONVAL(MID$(A$(R,I),T,1))GOSUB230,240,250,260:NEXTT,I:GO
TO270
230 LOCATET*2,I*2:PRINT"df"+A$+"eg":RETURN
240 LOCATET*2,I*2:PRINT"hj"+A$+"ik":RETURN
250 LOCATET*2,I*2:PRINT"ln"+A$+"mo":RETURN
260 LOCATET*2,I*2:PRINTC$:RETURN
270 LOCATE2,20:PRINTUSING"[ ROUND # ]";R
275 '<<<<< ﾒｲﾝ >>>>>
280 X=28:Y=0:C=1:H=0:K=0:PLAY"O6L16CDEFGFEDC":B$="xx"+A$+"xx":A=2:Z=0
290 PUTSPRITE1,(X*8,Y*8),8,1:LOCATE16,20:PRINTUSING"[ UP DOWN ## ]";H
300 S=STICK(J):IFS=3THENX=X+2ELSEIFS=7THENX=X-2
310 IFX<1THENX=X+2ELSEIFX>28THENX=X-2
320 IFH>0THEN330ELSE350
330 IFS=1THENY=Y-2:H=H-1ELSEIFS=5THENY=Y+2:H=H-1
340 IFY<0THENY=Y+2:H=H+1ELSEIFY>16THENY=Y-2:H=H+1
350 PUTSPRITE2,(A*8,B*8),14,Z:IFZ=0THENB=Y:Z=2:C=1:A=0:IFFNB(2,B)=120THEN360ELSE
Z=0:C=0:A=2:GOTO370
360 IFC=1THENA=A+2:Z=2ELSEIFC=2THENA=A-2:Z=3
370 IFA>28ORA<2THENZ=0:A=0:C=0:B=0
375 '<<<<< ﾊﾝﾃｲ 1 >>>>>
380 IFFNA(X,Y)=100THENGOSUB430
390 IFFNA(X,Y)=104THENLOCATEX,Y:PRINTB$:H=H+1:BEEP
400 IFFNA(X,Y)=108THENLOCATEX,Y:PRINTB$:K=K+1:BEEP
410 IFFNA(X,Y)=112THEN460
420 GOTO560
425 '<<<<< ｻﾌﾞ >>>>>
430 IFS=3THENX=X-2ELSEIFS=7THENX=X+2
440 IFS=1THENY=Y+2:H=H+1ELSEIFS=5THENY=Y-2:H=H+1
450 RETURN
455 '<<<<< ｲﾜ ﾉ ｲﾄﾞｳ >>>>>
460 IFS=3THENIFFNA(X+2,Y)=120THENIFX=AANDY=BORX+2=AANDY=BTHEN500ELSE510ELSE500
470 IFS=7THENIFFNA(X-2,Y)=120THENIFX=AANDY=BORX-2=AANDY=BTHEN500ELSE510ELSE500
480 IFS=1THENIFFNA(X,Y-2)=120THENIFX=AANDY=BORX=AANDY-2=BTHEN500ELSE510ELSE500
490 IFS=5THENIFFNA(X,Y+2)=120THENIFX=AANDY=BORX=AANDY+2=BTHEN500ELSE510ELSE500
500 GOSUB430:GOTO560
510 LOCATEX,Y:PRINTB$
520 IFS=7THENLOCATEX-2,Y:PRINTC$
530 IFS=3THENLOCATEX+2,Y:PRINTC$
540 IFS=1THENLOCATEX,Y-2:PRINTC$
550 IFS=5THENLOCATEX,Y+2:PRINTC$
555 '<<<<< ﾊﾝﾃｲ 2 >>>>>
560 IFZ=0THEN620ELSEIFC=1THEN580
570 IFC=2THEN590ELSE620
580 IFA<>30THENIFFNB(A,B)=120THEN600ELSEC=2:A=A-2:GOTO620ELSE620
590 IFA<>2THENIFFNB(A,B)=120THEN610ELSEC=1:A=A+2:GOTO620ELSE620
600 IFA<>28THENIFC=1THENIFFNB(A+2,B)=120THEN620ELSEC=2:GOTO620
610 IFA<>2THENIFC=2THENIFFNB(A-2,B)=120THEN620ELSE:C=1
620 IFFNB(2,B)=120THEN630ELSEZ=0:A=0
630 IFA<2THENA=2
640 IFK=5THEN690
650 IFX=AANDY=BTHEN730
660 IFC=2THENIFS=3THENIFX-2=AANDY=BTHEN730
670 IFC=1THENIFS=7THENIFX+2=AANDY=BTHEN730
680 IFINKEY$=CHR$(13)THEN730ELSE290
685 '<<<<< ﾗｳﾝﾄﾞ ｸﾘｱ >>>>>
690 LOCATE2,20:PRINT"[ROUND CLEAR][HIT SPACE KEY]";PLAY"L16O6CEGFBADECBFAGED"
700 IFPLAY(0)THEN700
710 IFSTRIG(J)THENR=R+1ELSE710
720 IFR=5THEN730ELSECLS:GOTO200
725 '<<<<< ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ >>>>>
730 GOSUB1210:LOCATE2,20:PRINT"[ GAME OVER ][HIT SPACE KEY]":PLAY"L8O6BABAGAGFGF
EFEDEDCD"
740 IFPLAY(0)THEN740
750 IFSTRIG(J)THENGOTO180ELSE750
755 '<<<<< ﾀｲﾄﾙ >>>>>
760 CLS:PUTSPRITE1,(0,0),0:PUTSPRITE2,(0,0),0:LOCATE7,1:PRINT"[[ CRAB & FISH ]]"
:LOCATE13,8:PRINT"BY TADAHIK INABA"
770 LOCATE6,18:PRINT"[ JOY STICK (Y/N) ]"
780 K$=INKEY$:IFK$="Y"ORK$="y"THENJ=1:GOTO800
790 IFK$="N"ORK$="n"THENJ=0ELSE780
800 CLS:RETURN
805 '<<<<< ｶﾞﾒﾝ ﾃﾞｰﾀｰ >>>>>
810 DATA 00003000022200
820 DATA 11111110111110
830 DATA 00003004022200
840 DATA 11111110011110
850 DATA 00003000422220
860 DATA 11111111001110
870 DATA 00003222040000
880 DATA 11111111100110
890 DATA 00003022200000
900 DATA 11111111111111
905 '<< RO 1>>
910 DATA 04222222222220
920 DATA 40111100111114
930 DATA 40313220001000
940 DATA 44412222001000
950 DATA 40040020001000
960 DATA 44010020431020
970 DATA 03010024001322
980 DATA 44410000111110
990 DATA 00222222220000
1000 DATA11111111111111
1005 '<< RO 2>>
1010 DATA 00000000000420
1020 DATA 01114111111122
1030 DATA 04400222322222
1040 DATA 04040411111112
1050 DATA 00430012224222
1060 DATA 04040413040222
1070 DATA 00404010400444
1080 DATA 04040414000400
1090 DATA 22222300222403
1100 DATA 11111111111111
1105 '<< RO 3>>
1110 DATA 00022022222220
1120 DATA 21242122111112
1130 DATA 21131104031022
1140 DATA 31210100441222
1150 DATA 21204104221232
1160 DATA 21344122221220
1170 DATA 21424200004022
1180 DATA 21222104111110
1190 DATA 00000000000004
1200 DATA 11111111111111
1205 '<< RO 4 >>
1206 '<<<<< ｻﾌﾞ 2 >>>>>
1210 IFS=3ANDC=2ORS=7ANDC=1THENSWAPX,A
1220 PUTSPRITE1,(X*8,Y*8),8,1:PUTSPRITE2,(A*8,B*8),14,Z
1230 RETURN
```

★今頃，影さんは，借家を追いだされているだろうなあ。それにくらべて僕はなんて幸せなんだろう。土管の中に住めるなんて！（群馬県利根郡・**ネロちゃん16才**）……【**影**：今度，私のむしろと交換しない？**編**：またー！】

MSX/MSX2用

ユニークなキャラのアクション

スライム君（くん）



野島　清和

ストーリー

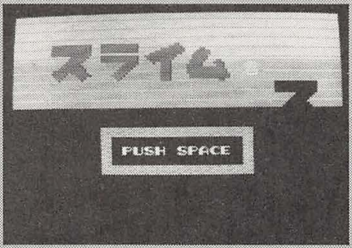
その昔，スライムランドという国が栄えていました。とても平和な国だったんですが，隣の国のフェアリーランドからきたスライムキングによって国王ゴールドスライムは殺され国中はめちゃくちゃにされてしまいました。国王の１人娘であるレッドスライムは，父ゴールドスライムのかたきをとるために，スライムキングに戦いを挑んだのですが，健闘もむなしく，殺されてしまいました。

そしてレッドスライムの婚約者であるスライム君は，レッドスライム，ゴールドスライムのかたきをとるために立ちあがったのです。

遊びかた

まず，タイトル画面がでてテーマソングが終わりましたら SELECT キーを押してください。レベル設定をしたくない人は押さなくてもかまいません。数字がでてきますので，カーソル・キーの左右を使って１～３を選んでください。好きな数字に合わせたら，リターン・キーを押してください。そしてさらにスペース・キーを押してください（このときはジョイスティックのＡボタンでもかまいません）。

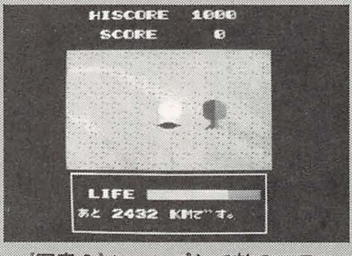
スライム君を８方向に移動させて，障害物に当たらないように，よけてください。当たるとＬＩＦＥが減ります。スペース・キーまたはＡボタンを押すとジャンプします。影があるところが実際の位置です。ジャンプしてうまく敵を踏んでください。それから，300点ごとにおにぎりがでます。取るとＬＩＦＥが増えます。



▲《写真１》タイトル画面。文字のスクロールがすごくきれいだ

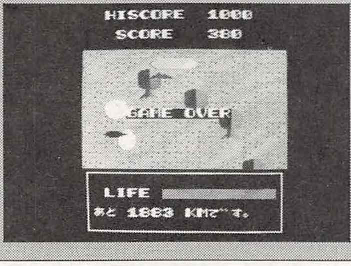
▼《写真２》ゲーム・スタート!!向こうをむいているスライムが自分





▲《写真３》ジャンプして敵のスライムをつぶせ!!得点が入ります

▼《写真４》ＬＩＦＥがすべてなくなるとゲーム・オーバー



キャラ紹介

グリーンスライム…ただ突進してくるだけです。

ブルースライム…スライム君が近づくと逃げます。

イエロースライム…いきなり突っ込んできます。

メタルスライム…？

そのほかにもいます。

テクニック紹介

タイトル画面ですが，あれはスプラ

《第１表》変数表

変数	内容
X，Y	スライム君の座標
X１，Y１	敵の座標
X２，Y２	おにぎりの座標
X３，Y３	ファイヤーの座標
ＣＡ	キャラ・パターン
ＰＡ	敵パターン
ＪＡ	ジャンプ
ＪＢ	こけた
ＦＡ	ファイヤー有無
Ｕ	おにぎり有無
ＳＣ	スコア
ＨＩ	ハイスコア
ＬＩ	ＬＩＦＥ
ＫＭ	距離
ＬＥ	レベル
Ｏ	カーソルまたはジョイスティック

★ぼくは，ドラクエⅢの発売日の翌日，Ｘ１版ラリーＸを定価で買った!!（神奈川県横浜市・**広瀬友朗13才**）……
【**影**：エライ!!君こそ，時代に流されない強い信念を持った人だ!!**編**：そんなに大ゲサに言わなくても……。】

イトを使っています。16×16で1文字を書いて，拡大して32×32で表示しています。文字が上から消えていってまたでてくるところは，文字より優先度の高いスプライトを配色番号を0にして文字の上から降ろすことによって行なっています。

改造

敵の動きかたをもっとくふうしてみてはどうでしょう。わたしの場合は，スライム君がジャンプしたときに特別な動きをするようにしています。

最後に

作るのに苦労したのは，ジャンプとこけたときの処理です。あとタイトルとスクロールですね。そのほかにもいろいろとありました。協力してくれた(ただ単に文句を言っていただけだったような気がするが……) 大川くん，鈴木くん，藤崎くん，中沢くん，ありがとうございました。

P. S.

コンティニューがあります。やりかたは，ある条件とリターン・キーです。

スライム君のプログラム・リスト

```
10 '♥ ｽﾗｲﾑくん ♥
20 GOTO1000
30 DEFFNP(X,Y)=VPEEK(6144+X+Y*32)
40 GOSUB970:P1$="x,,y":P2$="x,y":P3$="uv":P4$="とぃ"+Q$+"ぁぅ"+Q$+"wh":SC=0:CA=0:X=5
:Y=14:JA=0:JB=0
50 WIDTH18:GOSUB1300:GOSUB900:GOSUB970:GOSUB690:ON STRIG GOSUB 800,800:STRIG(O)
ON:GOSUB1320
60 '♥♥♥ MAIN ♥♥♥
70 S=STICK(0)
80 X=X+(S<9ANDS>5ANDX>0)-(S>1ANDS<5ANDX<16)
90 Y=Y+(S>0ANDS<3ANDY>5ANDJB=0ORS=8ANDY>5ANDJB=0)-(S>3ANDS<7ANDY<14)
100 IF JB>0 THEN GOSUB670 ELSE GOSUB650
110 IF JA>0 THEN GOSUB490 ELSE GOSUB580
120 CA=-(CA=0)*2
130 A=USR(0):LOCATE0,4:FORI=0TO17:PRINT"t";:NEXT:FORI=0TO3:LOCATE INT(RND(2)*17)
,4:PRINT"?";:NEXT
140 IF RND(1)*(10-LE)<1 THEN LOCATE INT(RND(3)*17),4:PRINT P4$
150 IF RND(1)*(10-LE*2)<1 THEN LOCATE X,4:PRINT P3$
160 IF RND(1)*18<1 THEN LOCATE INT(RND(3)*15),4:PRINT P2$
170 IF RND(1)*36<1 THEN LOCATE INT(RND(4)*14),4:PRINT P1$
180 F=FNP(X+7,Y):F1=FNP(X+8,Y)
190 IF F<>116 AND F<>184 AND F<>134 AND F<>135 AND JA<1 AND JB<1 OR F1<>116 AND
F1<>184 AND F1<>134 AND F1<>135 AND JA<1 AND JB<1 THEN GOSUB780
200 IF KM>0 THEN KM=KM-1
210 LOCATE1,20:PRINT"あと";KM;"KMで゛す。";
220 IF SC MOD 300=0 AND U=0 THEN U=1:X2=X:Y2=5
230 IF U=1 THEN CB=Y2 MOD 2:Y2=Y2+1:PUTSPRITE6,((X2+7)*8,Y2*8),15+((LE=2)*5),19+
CB:PUTSPRITE7,((X2+7)*8,Y2*8),1,21
240 IF Y2>14 AND U=1 THEN U=0:FORI=6TO7:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:SC=SC+20
250 IF ABS(X-X2)<1 AND ABS(Y-Y2)<3 AND U=1 THEN PLAY"T20004S1M1000E64F+4":SC=SC+
10:LI=LI+2:U=0:FORI=6TO7:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:GOSUB1320
260 IF KM<1 AND RND(1)*2<1 THEN LOCATE X,Y1-1:PRINT P4$
270 GOTO70
280 '♥♥♥ ENDING ♥♥♥
290 STRIG(O)OFF:PLAY"T255S10M10002C2M120C2M200C2M300C2M500C2M1000C203S1M10000C1"
:FORI=0TO5000:NEXT:FORI=0TO9:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:LOCATE0,8:PRINT"そして、このくにに も"
300 IF LE<3 THEN LOCATE5,10:PRINT"へいわか゛おとず゛れた。":LOCATE8,12:PRINT"しかし・・・・":FORI=0
TO8000:NEXT:PLAY"T200S1M90004A16G16F16E16F16E16D16C803A1":LE=LE+1:LI=LI+5:KM=15
00:GOSUB470:GOTO30
310 LOCATE1,10:PRINT"ほんとうのへいわか゛おとず゛れた。"
320 A1$="T85S1M9999L404C8..C16FGAB-05CF2E8..D16D.C8R804B8B805D8C04A2":A2$="03A8.
A16AAB04C#D2R8D8E8F8G2R8D8D8F8FEDC
330 A3$="04V15A8S1A2B-8A8G8F2DFV15G8S1G2A8G8F8F2EC":A4$="05V15C8S1C204A8B-805C8V
15D8S1D204D8E8F8V15B-4S1B-4V15A4S1A4V15F4S1F4.R8"
340 PLAY A1$:PLAY A2$:PLAY A3$:PLAY A4$:GOTO340
350 '♥♥♥ LEVEL ♥♥♥
360 LOCATE 8,18:PRINT"LEVEL 1から3まで゛[1]":LE=1
370 S=STICK(0):LE=LE+(S=7ANDLE>1)-(S=3ANDLE<3)
380 LOCATE22,18:PRINTUSING"#";LE:FORI=0TO500:NEXT
390 IF INKEY$=CHR$(13) THEN PLAY"T255S1M900004F4F8G8A4F4B-4.","T255V12R6404F3F8G
8A4F4B-4.":GOSUB470:GOTO1270 ELSE 370
400 '♥♥♥ ボス ♥♥♥
410 Y1=5:R=INT(RND(1)*2):X1=X1+(R<1ANDX1>1)-(R>0ANDX1<14)
420 PUTSPRITE4,((X1+7)*8,Y1*8),7,11+CA:PUTSPRITE5,((X1+9)*8,Y1*8),7,12+CA:PUTSPR
ITE6,((X1+7)*8,Y1*8),15+((LE=2)*8),15:PUTSPRITE7,((X1+9)*8,Y1*8),15+((LE=2)*8),1
6
430 IF FA=0 THEN Y3=7:X3=X1+1:FA=1:PLAY"T20003S10M900C4" ELSE IF FA=1 THEN PUTSP
RITE8,((X3+7)*8,Y3*8),10,18:PUTSPRITE9,((X3+7)*8,Y3*8),8,17:X3=X3+(X<(X1+1)ANDX1
<1)-(X>(X1+1)ANDX1<14):Y3=Y3+2:IF Y3>9 THEN FA=0
440 IF ABS(X-X3)<3 AND ABS(Y-Y3)<3 AND JA<1 THEN 780
450 RETURN
460 '♥♥♥ はいしょく ♥♥♥
470 A=-(LE=2)*7:FORI=12TO17:VPOKE BASE(6)+I,VAL("&H"+I$(A)):A=A+1:NEXT:VPOKE BAS
E(6)+23,VAL("&H"+I$(A)):RETURN
480 '♥♥♥ テキのうこ゛き ♥♥♥
490 GOSUB820:IF KM<1 THEN 410 ELSE F=FNP(X+7,Y):F1=FNP(X+8,Y):IF F=134 OR F=135
OR F1=134 OR F1=135 THEN 780
```

```
500 IF PA=1 THEN Y1=Y1+1
510 IF PA=2 THEN X1=X1+(X1<9ANDX1>0)-(X1>8ANDX1<16)
520 IF PA=3 AND JA=1 THEN Y1=Y1+INT(RND(1)*3+1)
530 IF PA=4 THEN IF JA=1 THEN Y1=Y1-INT(RND(1)*2+1) ELSE Y1=Y1+1
540 IF PA=5 THEN IF JA=2 THEN Y1=Y1+INT(RND(1)*3+2) ELSE Y1=Y1-INT(RND(1)*2+1)
550 IF PA=6 THEN IF JA=2 THEN Y1=Y1+INT(RND(1)*3+2) ELSE X1=X1+(((X1)X)-(X1<X))*
3):Y1=Y1+1:IF X1=X AND JA=1 THEN Y1=Y-2
560 GOTO600
570 '♥♥♥ テキ うご゛く ♥♥♥
580 IF KM<1 THEN 410 ELSE IF RND(1)*8<3 THEN X1=X1+(X<X1ANDX1>0)-(X>X1ANDX<16)
590 Y1=Y1+1
600 PUTSPRITE4,((X1+7)*8,Y1*8),C1,7+CA
610 PUTSPRITE5,((X1+7)*8,Y1*8),15+((LE=2)*8),8+CA
620 IF Y1>14 THEN GOSUB690
630 GOTO770
640 '♥♥♥ スライムくんキャラ ♥♥♥
650 IF JA>0 THEN RETURN ELSE PUTSPRITE2,(0,209):STRIG(O)ON:PUTSPRITE0,((X+7)*8,Y
*8),7,0+CA
660 PUTSPRITE1,((X+7)*8,Y*8),15,1+CA:RETURN
670 JB=JB-1:PUTSPRITE0,((X+7)*8,(Y-JB)*8),7,5:PUTSPRITE1,((X+7)*8,(Y-JB)*8),15,6
:PUTSPRITE2,((X+7)*8,(Y+1)*8),1,4:RETURN
680 '♥♥♥ テキ ♥♥♥
690 C1=3:PA=1:R=RND(1)*9
700 IF KM<2000 AND R>1 THEN C1=7:PA=2
710 IF KM<1600 AND R>2 THEN C1=10:PA=3
720 IF KM<900 AND R>3 THEN C1=14:PA=4
730 IF KM<300 AND R>4 THEN C1=0:PA=5
740 IF KM<80 AND R>5 THEN C1=INT(RND(1)*14+1):PA=6
750 IF RND(1)*8<4 THEN X1=X:Y1=4:RETURN ELSE X1=INT(RND(1)*16+1):Y1=4:RETURN
760 '♥♥♥ アタリはんてい ♥♥♥
770 IF ABS(X-X1)>1 OR ABS(Y-Y1)>1 OR JA>0 OR JB>0 THEN RETURN
780 PLAY"T20002S1M1000E64C8":STRIG(O)OFF:JB=3:GOSUB670
790 LI=LI-1:GOTO1320
800 '♥♥♥ STRIG ♥♥♥
810 STRIG(O)OFF:JA=4:CA=0
820 JA=JA-1
830 PUTSPRITE0,((X+7)*8,(Y-JA)*8),7,CA
840 PUTSPRITE1,((X+7)*8,(Y-JA)*8),15,CA+1
850 PUTSPRITE2,((X+7)*8,(Y+1)*8),1,4
860 IF JA>0 THEN RETURN
870 PUTSPRITE2,(0,209):IF ABS(X-X1)>1ORABS(Y-Y1)>1 THEN STRIG(O)ON:RETURN
880 IF KM<1 THEN 290 ELSE PLAY"T255S1M900003E64G64":FORI=4TO5:PUTSPRITEI,(0,209)
:NEXT:SC=SC+10:GOSUB1290
890 GOSUB690:STRIG(O)ON:RETURN
900 '♥♥♥ ショキ カ゛メン ♥♥♥
910 LOCATE0,16:PRINT"┌──────────┐";
```

MSX

★僕の友人Kは，「サンダーブレードは操作性が悪い」と言うのを聞き，別の友人Hが「おまえが太りすぎてるからだよ」と切り返した。(京都市・**影さんの親で大三元字一色四暗刻単騎地和をだした子14才**)……**【影：うひゃ。】**

```
920 FORI=17TO21:LOCATE0,I:PRINT"|":LOCATE17,I:PRINT"|":NEXT
930 LOCATE0,22:PRINT"└────────────────┘";
940 LOCATE0,4:FORI=1TO216:PRINT"t";:NEXT
950 RETURN
960 '♥♥♥ SPRITE DATA よみこみ ♥♥♥
970 SCREEN,2
980 FORI=0TO21:SPRITE$(I)=S$(I):NEXT
990 RETURN
1000 '♥♥♥ しょきせってい ♥♥♥
1010 SCREEN1,2,0:DEFINTA-Z:KEYOFF:COLOR15,1,1:WIDTH32:CLEAR1000,&HE000:DEFUSR=&H
E000:DEFINTA-Z:DIM S$(25),I$(13):Q$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29):HI=1000:LE=1
1020 '♥♥♥ CHR ♥♥♥
1030 FORI=384TO727:VPOKE I,VPEEK(I)/4:A$=BIN$(VPEEK(I)):B$=LEFT$(A$,1):A$=B$+B$+
RIGHT$(A$,6):VPOKEI,VAL("&B"+A$):NEXT
1040 FOR C=1 TO 4:ON C GOSUB 1400,1410,1420,1430
1050 FORI=ATOB:READA$:VPOKE I,VAL("&H"+A$):NEXT I,C
1060 'FORI=12TO17:READA$:VPOKE BASE(6)+I,VAL("&H"+A$):NEXT:VPOKE BASE(6)+5,&HF4:
VPOKE BASE(6)+21,&H88:VPOKE BASE(6)+23,&H99
1065 FORI=0TO13:READA$:I$(I)=A$:NEXT:VPOKE BASE(6)+21,&H88:VPOKE BASE(6)+5,&HF4:
GOSUB470
1070 '♥♥♥ SPRITE CHR ♥♥♥
1080 FORI=0TO25:B$="":FORJ=0TO31:READA$
1090 B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT:S$(I)=B$:NEXT
1100 '♥♥♥ スクロール ♥♥♥
1110 FORI=&HE000TO&HE018
1120 READA$:POKEI,VAL("&H"+A$)
1130 NEXT
1140 '♥♥♥ TITLE ♥♥♥
1150 SCREEN,3:WIDTH32:CLS:FORI=0TO159:PRINT"e";:NEXT:FORI=0TO159:PRINT"f";:NEXT
1160 FORI=0TO3:SPRITE$(I)=S$(22+I):NEXT
1170 FORJ=255TO188STEP-2:PUTSPRITE4,(J-I*4,25),15,0:PUTSPRITE5,(J-I*3,25),15,1:P
UTSPRITE6,(J-I*2,25),15,2:PUTSPRITE7,(J-I*1.1,25),15,3:I=I+1:NEXT
1180 FORI=-7TO25:FORJ=0TO3:PUTSPRITEJ,(200,I),0,0:NEXTJ,I
1190 PUTSPRITE4,(33,25),8,0:PUTSPRITE5,(70,25),8,1:PUTSPRITE6,(104,25),8,2:PUTSP
RITE7,(135,25),8,3
1200 FORI=25TO57:FORJ=0TO3:PUTSPRITEJ,(200,I),0,0:NEXTJ,I
1210 LOCATE22,5:PRINT"(*"+Q$+")+"
1220 FORI=9TO22:LOCATEI,12:PRINT"g";:LOCATEI,16:PRINT"g";:NEXT:FORI=13TO15:LOCAT
E9,I:PRINT"g";:LOCATE22,I:PRINT"g";:NEXT
1230 LOCATE11,14:PRINT"PUSH SPACE"
1240 PLAY"T180S1M90000O5V15A8S1A8G8E8G8A4A2V15G8S1G8G8E8G8A4E2.","T180R64V12O5A8A
8G8E8G8A4A2G8G8G8E8G8A4E2.
1250 PLAY"O5A8A8G8E8G8A4A4.G8G8G8E8G8A4E4..","R64V12O5A8A8G8E8G8A4A4.G8G8G8E8G8A
4E4..
1260 PLAY"O5F4.G4A4.B4.O6C4D4.O5M20000B1A2","R64O5F4.G4A4.B4.O6C4D4.O5B1A2":FORI
=0TO16000:NEXT
1270 IF STRIG(0) THEN O=0:KM=2500:LI=10:GOTO30 ELSE IF STRIG(1) THEN O=1:KM=2500
:LI=10:GOTO30 ELSE IF INKEY$=CHR$(13) AND KM>100 AND SC>800 THEN LI=5:GOTO30
1280 IF INKEY$=CHR$(24) THEN 360 ELSE 1270
1290 '♥♥♥ SCORE & LIFE ♥♥♥
1300 LOCATE2,0:PRINTUSING"HISCORE #####";HI
1310 LOCATE3,2:PRINTUSING"SCORE #####";SC:RETURN
1320 LOCATE2,18:PRINT"LIFE ıııııııııı|"
1330 IF LI<1 THEN RETURN1360
1340 FORI=7TOLI+6:LOCATEI,18:PRINT",";:NEXT
1350 RETURN70
1360 '♥♥♥ GAME OVER ♥♥♥
1370 STRIG(0)OFF:LOCATE4,10:PRINT"GAME OVER":IF SC>HI THEN HI=SC
1380 PLAY"T200S1M9000O4C4C8D8E4F4E4D4C4.C8C8D8E8F4D4C4.","T200V12R64O4C4C8D8E4F4
E4D4C4.C8C8D8E8F4D4C4."
1390 FORI=0TO9000:NEXT:GOTO1150
1400 A=808:B=839:RETURN
1410 A=928:B=975:RETURN
1420 A=1072:B=1103:RETURN
1430 A=320:B=359:RETURN
1490 '♥♥♥ CHR DATA ♥♥♥
1500 DATA FF,FF,FF,FF,FF,00,FF,FF
1510 DATA 00,FF,00,00,00,00,00,00
1520 DATA F8,00,3F,00,F0,00,1F,00
1530 DATA C0,C0,C0,C0,E0,F0,D8,48
1540 DATA 00,00,20,04,00,00,40,00
1550 DATA 00,00,00,06,0F,3F,7F,F7
1560 DATA 00,00,00,00,60,F8,FE,77
1570 DATA 07,07,07,07,0F,1F,36,64
1580 DATA 0F,3F,7F,FF,FF,7F,3F,0F
1590 DATA F0,FC,FE,FF,FF,FE,FC,F0
1600 DATA 07,3F,7F,FF,FF,FF,FF,FF
1610 DATA FF,FF,FF,FF,FF,7F,7F,1F
1620 DATA E0,F8,FC,FE,FF,FF,FF,FF
1630 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FE,FE,F8
1640 DATA 00,00,0F,01,3F,02,0F,04
1650 DATA 08,1F,28,48,0F,00,00,00
1660 DATA 00,00,E0,20,FC,20,E0,00
1670 DATA 00,F0,10,10,F0,00,00,00
1680 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,74,89,69,49,C9,29,99,74,EF,EF,4F,3F,7F,FF
1690 '♥♥♥ SPRITE DATA ♥♥♥
1700 DATA 00,07,1F,3F,67,67,CF,CF,DF,DF,FF,DF,7F,3F,1F,0F,00,80,E0,F0,F8,FC,FC,F
E,FE,FE,FF,FF,FE,FC,F8,E0
1710 DATA 00,00,00,00,18,18,30,30,20,20,00,20,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00
1720 DATA 03,07,0F,1B,33,37,37,37,37,3F,37,37,3F,3F,1F,07,80,C0,E0,F0,F0,F8,F8,F
C,FC,FC,FC,F8,F8,F0,F0,E0
1730 DATA 00,00,00,04,0C,08,08,08,08,00,08,08,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00
1740 DATA 00,0F,3F,FF,3F,0F,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,E0,F8,FF,F8,E0,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00
1750 DATA 03,0F,3F,7F,7F,FF,FF,F8,F0,F0,70,70,38,1F,0F,03,E0,FC,FE,5E,BF,FF,FF,E
7,43,43,43,66,FE,FC,F0,C0
1760 DATA 00,00,00,00,00,00,00,07,0F,0F,0F,0D,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,1
8,B4,BC,BC,18,00,00,00,00
1770 DATA 00,07,1F,3F,7F,FF,E6,C2,C2,E7,FF,FF,FF,7C,3F,1F,00,C0,F0,F8,FC,1E,0E,0
F,0F,1F,FF,FF,FF,FE,FC,F0
1780 DATA 00,00,00,00,00,00,19,2D,3D,18,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,E0,70,F
0,F0,E0,00,00,00,00,00,00
1790 DATA 01,07,0F,1F,17,22,22,22,37,3F,3F,3F,3F,1D,0F,07,E0,F0,F0,F8,38,1C,1C,1
C,3C,FC,FC,F8,F8,F8,F0,E0
1800 DATA 00,00,00,00,08,15,1D,1D,08,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,C0,60,E0,E
0,C0,00,00,00,00,00,00,00
1810 DATA 00,00,03,07,0F,1E,3C,78,78,7C,7F,7F,7F,3F,1F,0F,1F,FF,FF,FF,0F,07,07,0
3,03,E7,FF,FF,FF,FD,FE,FF
1820 DATA FF,FF,FF,F0,E0,C0,80,80,CE,FF,FF,FF,FF,BF,7F,FF,00,C0,F0,F8,7C,3E,1E,1
F,3F,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FE
1830 DATA 00,00,03,07,0F,1E,3C,78,78,7C,7F,7F,7F,3F,1F,0F,1F,FF,FF,FF,0F,07,07,0
3,03,E7,FF,F9,F0,E0,E0,F0
1840 DATA FF,FF,FF,F0,E0,C0,80,80,CE,FF,FF,CF,07,03,03,07,00,C0,F0,F8,7C,3E,1E,1
F,3F,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FE
1850 DATA 00,00,00,00,00,01,03,07,07,03,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,F0,F8,F8,B
C,FC,18,00,00,00,00,00,00
1860 DATA 00,00,00,0F,1F,3F,7B,7F,31,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,80,C0,E0,E
0,C0,00,00,00,00,00,00,00
1870 DATA 00,03,07,37,3E,7E,74,70,70,70,70,70,78,3D,1F,07,00,00,80,C0,D0,78,3C,3
C,1E,1E,3E,3C,7C,F8,F8,E0
1880 DATA 00,00,00,00,01,01,0B,0F,0F,0F,0F,07,02,00,00,00,00,00,00,00,80,C0,C
0,E0,E0,C0,C0,80,00,00,00
1890 DATA 03,07,0F,1F,1F,38,38,38,38,38,18,00,00,00,00,C0,E0,F0,F8,F8,1C,1C,1
C,1C,1C,18,00,00,00,00,00
1900 DATA 00,00,00,00,00,18,38,38,38,38,38,1F,1F,0F,07,03,00,00,00,00,00,18,1C,1
C,1C,1C,1C,F8,F8,F0,E0,C0
1910 DATA 00,00,00,00,00,07,07,07,07,07,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,E0,E0,E
0,E0,E0,E0,00,00,00,00,00
1920 DATA FF,FF,FF,FF,FF,00,01,03,07,0F,1F,7F,FE,7C,38,10,FF,FF,FF,FF,FF,FE,FC,F
8,F0,F8,FC,FC,FE,3F,1C,08
1930 DATA 7F,7F,7F,7F,00,7F,7F,7F,00,00,00,01,03,07,03,01,FE,FE,FE,FE,00,FE,FE,F
E,3E,7C,F8,F0,E0,C0,80,00
1940 DATA 00,00,03,0F,3F,FF,7F,3F,13,03,03,03,03,03,03,03,18,7C,FE,FE,FC,F0,E0,C
0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0
1950 DATA 00,00,06,0F,1F,3F,3F,7E,7C,FC,FF,FF,FF,7F,7F,00,00,00,00,80,80,00,00,1
8,3C,1C,FC,FE,FE,FF,FF,0C
1960 '♥♥♥ マシンゴ DATA ♥♥♥
1970 DATA 21,80,18,11,00,ED,01,60,01,CD,59,00,21,00,ED,11,A0,18,01,60,01,CD,5C,0
0,C9
```

★AとBの会話：A「僕は，だてに東大はでていないゾ!!」，B「君はまだ中学生じゃないか!!」，A「だからまだでていないと」(秋田県南秋田郡・**畠山和宏14才**)……**【影：あきゃー!!そうでおじゃりまするか。】**

MSX2用

超難解パズルゲーム

ARCHANGEL
アークエンジェル



上原　周

内　容

パズルゲームです。

STORY

ある日，天国で大変なことが起こりました。天国が栄えていることをねたんだ大悪魔が，大地震を発生させるようになったのです。

宮殿の中にいたエルビス天使は崩れたブロックで四方をふさがれ，外へでられなくなってしまいました。

そこで，神さまはエルビスにこう言いました。「おまえの力ではどうすることもできまい。しかし，お前に物を引きつける魔法をさずけよう。もしすべての部屋を通りぬけることができたならば，おまえに大天使（ARCHANGEL）の称号を与えよう」

使いかた・遊びかた

と言うわけで，はじまったこのゲーム。ブロックを動かしてキーを取り，開いたドアに入るというパズルです。ただし，部屋によってはドアやキーがブロックでかくれている場合もあるのでご注意を。

うまく11面クリアして感動のエンディングを!!

操作方法

部屋には緑と青のブロックがあり，あなたが引っ張れるのは緑のブロックだけです。引きたいブロックの方向へカーソル・キーを押したまま，スペース・キーを押すとそのブロックは1個分引くことができます。この調子でキーを取りドアに入ればクリアです。なお，ハマッたら[G]キーを押してください。

プログラムの具体的な入力方法

普通に打ち込んでRUNしてくれればけっこうですが，WIDTH80[↵]とすれば楽でしょう。

改造のアドバイス

プログラム中のSTICKとSTRIGの横についているカッコの中を0から1に変えればジョイスティックでもプレイできます。

最後に…

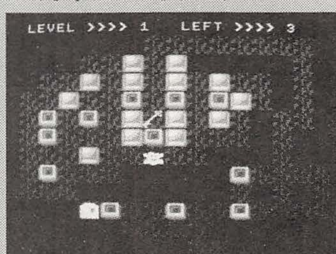
あることをしないと真のエンディングは見れないようになっています。

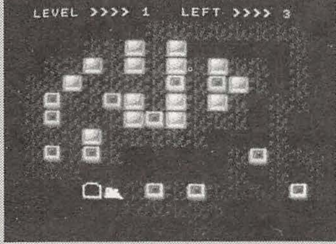
「我がゲームのすべての面は必ず解ける！　できんことはないィィィ！ビシィィ！(シュトロハイム少佐より)」



▲《写真1》タイトル画面。下からスクロールするのがかっこいい

▼《写真2》ブロックをうまく引っぱってまずはカギを取ろう





▲《写真3》無事に出口に到着してラウンド・クリア。2面へ

▼《写真4》これは3面です。何も考えずにブロックを動かすとはまるゾ!!



CHECKER FLAG

編：なかなかむずかしいパズルゲームですね。

Dr.D：うーん！キャラクターもしっかり作ってあるし，操作性もいいゾ!!ゲームの内容はよくあるタイプのパズルゲームだが，面作りはなかなか凝っている。リストも比較的短く，しかも見やすくまとめてあるので，なかなかよろしい!!MSXユーザーは参考にしてほしいものじゃ。

★ぼくの弟は，ぼくが神とあがめている電波新聞社のことを，恐れおおくもナンパ新聞社と言ったおつけものです。(愛媛県伊予三島市・キコさん15才)……【編：影さんを見ていたら，そう思われてもしかたないのかなぁ？】

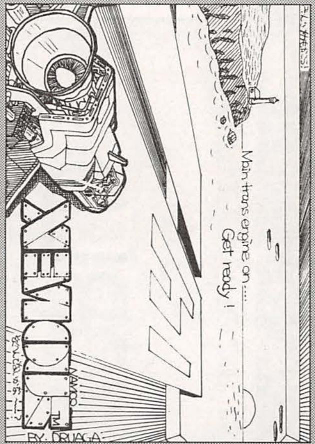
```
10 '>>>> ┌────────────┐<<<<
20 '>>>> │ ARCHANGEL  │<<<<
30 '>>>> └────────────┘<<<<
40 '●●● EQUIMENT ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
50 COLOR 12,1,1:SCREEN 5,2:DEFINT A-Z:CLEAR 4000:OPEN"GRP:"FOR OUTPUT AS#1
60 I=66:DIM A%(I),B%(I),C%(I),V$(16),MA$(24),OA$(10),OB$(10):L=1:P=3:FOR C=1 TO
14:COLOR =(C,0,0,0):NEXT:SET BEEP 1,1
70 W(1)=7:W(3)=3:W(5)=1:W(7)=5
80 GOTO 450
90 PRESET(14,4):COLOR 3:PRINT#1," LEVEL >>>>";L:COLOR 2:PRESET(124,4):PRINT#1,"
 LEFT >>>>";P:X=X*16-16:Y=Y*16:PL=0
100 KX=KX*16-16:KY=KY*16:DX=DX*16-16:DY=DY*16:KE=0:S=5
110 PLAY"s13m340t22018o5c4.o4b-agb-4.agfgcgcgcg4.","s13m340t22018o3c4.go4co3co2b
-4.fb-o3fo2a-o3e-a-o2b-o3fb-c4.":GOTO 160
120 '●●●●●●●● START GAME ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
130 S=STICK(0):XX=(S=7)-(S=3):YY=(S=1)-(S=5)
140 K$=INKEY$:IF K$="G"THEN 150 ELSE 160
150 PLAY"T220V15L1603C202BB-AA-1":LINE(60,63)-(200,85),1,BF:COLOR 3:PRESET(70,70
):PRINT#1,"THERE YOU ARE !!":P=P-1:GOTO 360
160 IF W(S)=0 THEN 270
170 PO=POINT(X+XX*16+3,Y+YY*16+1)
180 X=X+XX*16*-(PO=11):Y=Y+YY*16*-(PO=11)
190 IF S<>SA THEN PUT SPRITE W(SA),(X,217),2
200 PUT SPRITE W(S),(X,Y),2:SA=S
210 A=STRIG(0):IF A<>-1 THEN 270
220 IF PO=14 AND POINT(X-(XX*16)+3,Y-(YY*16)+1)=11 THEN 230 ELSE 130
230 COPY A%,0TO(X+XX*16,Y+YY*16),0
240 COPYC%,0TO(X,Y),0,TPSET:X=X-XX*16:Y=Y-YY*16:PUT SPRITE W(S),(X,Y),2
250 PLAY"V15L16T25504G","V15L16T25503D"
260 '<<<<<<<<<<<<<<
270 IF POINT(DX+3,DY+1)<>11 THEN PUT SPRITE 9,(DX,217),2 ELSE PUT SPRITE 9,(DX,D
Y),2+(KE=1)
280 IF POINT(KX+3,KY+1)<>11 THEN PUT SPRITE 11,(KX,217),3 ELSE PUT SPRITE 11*-(K
E=0),(KX,KY),3
290 IF KX=X AND KY=Y THEN KE=1:KY=217
300 IF DX=X AND DY=Y AND KE=1 THEN 340
310 IF PL=0 AND KE=1 THEN PLAY"T200V15L1604G05CV14CV13CV12CC":PL=1
320 GOTO 130
330 '● ROUND CLEAR ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
340 L=L+1:PUT SPRITE W(SA),(X,217),2:PLAY"T255L16V1502C03C04C05C06C07C":COLOR =(
3,0,0,0):IF L=12 THEN 800
350 FOR T=1 TO 1500:NEXT:COLOR 3:PRESET(54,80):PRINT#1,"MISSION COMPLETED"
360 FOR C=0 TO 7:COLOR =(3,C,C,C):FOR T=1 TO 30:NEXT T:NEXT C:PUT SPRITE 9,(DX,2
17),2:PUT SPRITE W(SA),(X,217),2:PUT SPRITE 11,(KX,217),3
370 FOR T=1 TO 1000:NEXT T
380 FOR C=7 TO 0STEP-1:COLOR =(3,C,C,C):FOR TT=1 TO 30:NEXT:NEXT
390 IF P=-1 THEN 400 ELSE GOSUB640:GOTO 90
400 '●●●●● GAME OVER ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
410 COLOR =(1,0,0,0):LINE(0,0)-(255,217),1,BF:PRESET(70,70):COLOR 3:COLOR =(3,6,
6,6):PRINT#1,"   GAME OVER"
420 PLAY"T100V15L1605CCC04B-GR16FGB-05CR8R16","T100V15L1606CCC07B-GR16FGB-06CR8R
16"
430 PLAY"T90V14L1602E-EC2","T90V14L1603B-B-B-2","T90V13L1604D-D-D2"
440 FOR T=1 TO 2000:NEXT T:L=1:P=3:LINE(0,0)-(255,217),1,BF:GOTO 580
450 '● COPY SET ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
460 RESTORE 1100:FOR I=0 TO 66:READ P$:A%(I)=VAL("&H"+P$):NEXT
470 RESTORE 1130:FOR I=0 TO 66:READ P$:B%(I)=VAL("&H"+P$):NEXT
480 RESTORE 1160:FOR I=0 TO 66:READ P$:C%(I)=VAL("&H"+P$):NEXT
490 '>>>>>>>>>  16 DATA ●●
500 RESTORE 1060:FOR T=0 TO 16:READ V$(T):NEXT T
510 '●●● SPRITE SET ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
520 RESTORE 940:FOR S=1 TO 11:B$="":FOR I=1 TO 32:READ A$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$
)):NEXT:SPRITE$(S)=B$:NEXT
530 FOR T=2 TO 10 STEP 2:COLOR SPRITE(T)=&H42:COLOR SPRITE(T+SP)=&H44:NEXT
540 '>>>>>>>>> TITLE <<<<<<
550 RESTORE 1190:FOR TY=1 TO 5:READ G$:FOR TX=1 TO 40:C=VAL("&H"+MID$(G$,TX,1))
560 LINE(TX*5+25,TY*10)-(TX*5+30,TY*10+10),C,BF:NEXT TX,TY
570 COPY(20,1)-(230,65),0TO(20,1),1:LINE(20,1)-(230,60),1,BF
580 FOR C=1 TO 6:COLOR =(C,C,C,0):NEXT
590 FOR T=140 TO 45STEP -2:COPY(20,1)-(230,60),1TO(20,T),0:NEXT
600 FOR T=200 TO105STEP-1:LINE(1,T)-(230,T),1:NEXT
610 COLOR 6:PRESET(27,160):PRINT#1,"  >> PUSH  SPACE  KEY <<  ":COLOR 4:PRESET(2
5,178):PRINT#1,"THE NEW OLD GAME.SINCE 1987"
620 A=STRIG(0):IF ATHEN 640ELSE620
630 '●●●●● MEN  DRAW ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
640 LINE(0,0)-(255,215),1,BF
650 PRESET(14,4):COLOR 15:PRINT#1," WAIT"
660 FOR T=1 TO 14:COLOR =(T,0,0,0):NEXT T
670 ON L GOSUB 1240,1270,1300,1330,1360,1390,1420,1450,1480,1510,1540
680 FOR T=1 TO 24:MA$(T)="":NEXT T
690 FOR K=0 TO 12 STEP 12:FOR X=1 TO 2:FOR Y=1 TO 12:READ A$
700 MA$(Y+K)=MA$(Y+K)+V$(VAL("&h"+MID$(A$,1,1)))+V$(VAL("&h"+MID$(A$,2,1))):NEXT
 Y,X,K:'<<<<
710 FOR Y=1 TO 12:FOR X=0 TO 15:ON VAL(MID$(MA$(Y),X+1,1))GOSUB 740:NEXT X,Y
720 FOR Y=1 TO 12:FOR X=0 TO 15:ON VAL(MID$(MA$(Y+12),X+1,1))GOSUB 750:NEXT X,Y
730 GOTO 770
740 COPY A%,0TO(X*16,Y*16),0,TPSET:RETURN
750 IF MID$(MA$(Y),X+1,1)="1"THEN COPY C%,0TO(X*16,Y*16),0,TPSET ELSE COPY B%,0T
O(X*16,Y*16),0,TPSET
760 RETURN
770 READ X,Y,KX,KY,DX,DY
780 RESTORE 1220:FOR C=1 TO 14:READ CA,CB,CC:COLOR =(C,CA,CB,CC):NEXT C:GOTO 90
790 '●● ENDING ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
800 IF POINT(115,33)<>11 THEN 810 ELSE LINE(0,0)-(255,215),1,BF:COLOR =(1,0,0,0)
:GOTO 910
810 SOUND 7,49:SOUND 6,41
820 PLAY"T60V1503CCCCCCCCCCCCC","T6001V15CCCCCCC","T6001V15DDDDDDD"
830 FOR T=1 TO 60:TX=INT(RND(1)*14)-7:TY=INT(RND(1)*14)-7:SET ADJUST(TX,TY):NEXT
:SET ADJUST(0,0):FOR T=1 TO 4000:NEXT
840 PUT SPRITE 9,(DX,217),3:LINE(0,0)-(255,217),1,BF:COLOR =(1,0,0,0)
850 LINE(100,70)-(150,145),15,BF:COLOR =(15,1,1,1):PUT SPRITE W(5),(120,180),2
860 PRESET(20,30):COLOR 11:COLOR =(11,6,0,0):PRINT#1,"     CONGRATULATIONS !!"
870 PRESET(4,40):COLOR 12:COLOR =(12,6,6,0):PRINT#1,"    YOU SAVED THE HEAVEN AN
D         RECOVERED PARADISE."
880 SOUND 7,&HF8:FOR T=1 TO 2:PLAY"T120S9M10000L803CCR8CR8CR8CCCR8CR8CR8CCCR8CR8
CR8CCCR8CR8CR8C","V15T120L804EGEGG-DG-DFDFEER4.EGEGG-DG-DF05C04A05EER4.","V14T12
0L804R8EGEGG-DG-DFDFEER4.EGEGG-DG-DF05C04A05EER4 ":NEXT
890 FOR T=1 TO 2:PLAY"L8T120S9M2000003CCCCCCCGCCCCCCCGCCCCCCCGCCCCC2","O4L8T120V
15E2EE16R8.E-2E-2R8D2DD16R8.E1","O4L8T120V14G2GG16R8.A-2A-2R8B-2B-B-16R8.O5C1":N
EXT
900 FOR Y=180 TO 129STEP-1:PUT SPRITE W(5),(120,Y):FOR T=1 TO 30:NEXT:NEXT Y:FOR
 C=1 TO 7:FOR T=1 TO 30:NEXT:COLOR =(15,C,C,C):NEXT
910 PRESET(90,194):COLOR 11:PRINT#1," THE END":COLOR =(2,0,0,0):COLOR =(4,0,0,0)
:COLOR =(6,0,0,0)
920 A=STRIG(0):IF ATHEN 10ELSE920
930 '● SPRITE DATA ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
940 DATA 0,4F,7F,7F,78,90,82,82,60,30,7F,FF,9F,9F,3F,7E,0,F8,FC,FC,FE,9,41,41,6,
C,FE,FD,F9,F9,FC,7E
950 DATA 0,4F,7F,7F,7F,FF,FF,FF,7F,3F,43,80,E0,E0,3C,7E,0,F8,FC,FC,FE,FF,FF,FF,F
E,FC,C2,3,7,7,3C,7E:'<<< FRONT
960 DATA 0,1F,3F,7F,7F,7F,71,71,78,70,3F,3F,7F,FF,FF,1F,0,E2,FA,FE,FC,80,10,10,1
0,0,FC,F8,F0,E0,F8,FC
970 DATA 0,1F,3F,7F,7F,7F,7F,7F,7F,7F,20,20,40,80,1F,1F,0,E2,FA,FE,FC,F8,F8,F8,F
8,F8,0,0,C,1C,F8,FC:'<<< RIGHT
980 DATA 0,47,5F,7F,3F,1,8,8,8,0,3F,1F,F,7,1F,3F,0,F8,FC,FE,FE,FE,8E,8E,1E,E,FC,
FC,FE,FF,FF,F8
990 DATA 0,47,5F,7F,3F,1F,1F,1F,1F,1F,0,0,30,38,1F,3F,0,F8,FC,FE,FE,FE,FE,FE,FE,
FE,4,4,2,1,F8,F8:'<<< LEFT
```

★ぼくは，トイレに行って水を流し，その水で顔を洗うくせがついています。(神奈川県横須賀市・トイレットくん12才)……【編：それは変なくせですね。影：トイレだけに非常にくせーでしょう。なんてね。】

```
1000 DATA 0,F,1F,3F,3F,3F,1F,F,F,1F,3F,FF,7F,FF,FF,FF,0,F2,FA,FE,FC,FC,F8,F0,F0,
F8,FC,FF,FE,FF,FF,FF
1010 DATA 0,F,1F,3F,3F,7F,7F,7F,1F,DC,C0,0,0,1,1,FF,0,F2,FA,FE,FC,FE,FE,FE,F8,3B
,3,0,0,80,80,FF:'<<< BACK
1020 DATA F,10,6F,9F,BF,BF,BF,BF,BF,BF,BF,BF,80,D5,FF,F0,8,F6,F9,FD,FD,8D,AD,
8D,DD,DD,FD,FD,1,55,FF
1030 DATA F,1F,70,E0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,FF,FF,FF,F0,F8,E,7,3,3,3,3,3,3,3
,3,3,FF,FF,FF:'<<< DOOR
1040 DATA 0,0,0,0,0,1,3,6,C,18,38,6C,D0,60,30,0,6C,54,38,74,CC,80,0,0,0,0,0,0,
0,0,0:'<<< KEY
1050 '●>>16 DATA <<●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1060 DATA"0000","0001","0010","0011","0100","0101","0110","0111"
1070 DATA"1000","1001","1010","1011","1100","1101","1110","1111"
1080 '●●●>>>> GRAPHIC  DATA <<<<<<●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1090 '[A%]  ● ユカ ●
1100 DATA 10,10,BBAA,CCBB,AAAA,AACC,BBAA,CCBB,AAAA,AACC,CCBB,BBBB,BBCC,BBAA,CCBB
,BBBB,BBCC,BBAA,CCCC,CCBB,BBBB,BBAA,CCCC,CCBB,BBBB,BBAA,BBBB,CCAA,AAAA,BBCC,BBBB
,CCAA,AAAA,BBCC
1110 DATA BBAA,CCAA,CCAA,AACC,BBAA,CCAA,CCAA,AACC,CCCC,BBAA,CCBB,AABB,CCCC,BBAA,
CCBB,AABB,BBCC,CCBB,CCBB,BBBB,BBCC,CCBB,CCBB,BBBB,AAAA,CCBB,AACC,CCCC,AAAA,CCBB,
AACC,CCCC,0    ,
1120 ' [B%]  ● ウコ゛カナイ カヘ゛●
1130 DATA 10,10,1111,1111,1111,1111,7717,7777,7777,7177,7977,9999,8898,7787,7978
,9999,8898,8787,7978,9999,8898,8787,7978,9999,8888,8777,7978,8899,8888,8777,7878
,8888,8788,8777
1140 DATA 7878,8888,7787,8777,7878,8888,7777,8777,7878,7787,7777,8777,7778,7777,
7777,8777,7978,9999,9999,8797,8977,8989,8989,7789,8877,8888,8888,7788,7777,7777,
7777,7777,0    ,
1150 ' [C%]  ● ウコ゛ク カヘ゛●
1160 DATA 10,10,0000,0000,0000,0000,EE00,EEEE,EEEE,00EE,EE05,DDDD,DDDD,50EE,ED5D
,5555,5555,55EE,EDDD,DD55,55DD,55EE,ED5D,505D,5550,55EE,EDDD,055D,5505,55EE,ED5D
,505D,5550,55EE
1170 DATA EDDD,055D,5505,55EE,ED5D,5555,5555,55EE,EEDD,EEEE,EEEE,55EE,EE5D,EEEE,
EEEE,55EE,DEDD,DEDE,DEDE,55DE,DD5D,DDDD,DDDD,D5DD,5505,D5D5,D5D5,50D5,0500,5555,
5555,0050,0    ,
1180 '●●●●● TITLE AND COLOR DATA ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1190 DATA 0600660006606060060600660666060000660,50505050500050505050555050005
0005000500,4440440040004440444044404000444040000440
1200 DATA 30303030300030303030303030300030000030,202020200220202020202020022022
202220220
1210 DATA 202020200220202020202020200220222020220220
1220 DATA 1,0,1,4,3,5,6,6,0,6,4,4,0,3,0,2,0,0,0,1,3,0,2,4,0,3,6,0,1,1,0,2,1,1,2,
2,0,4,1,0,6,2
1230 '●●●●● MEN DATA 1-11●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1240 RESTORE 1240:RETURN:DATA 01,0D,35,6F,7D,7D,77,7C,70,0F,03,0,FE,02,5A,EA,56,
74,C4,1F,15,FF,E0,60
1250 DATA 0,02,0A,12,2A,23,08,20,0,04,0,0,0,80,A0,B0,A0,80,0,10,0,90,0,0
1260 DATA 8,7,8,5,5,10
1270 RESTORE 1270:RETURN:DATA 0,3B,37,3B,3F,35,1F,25,3B,3F,0,0,0,F8,F8,F8,F8,58,
F8,50,F8,F8,0,0
1280 DATA 0,07,0B,07,0,0E,2A,1E,04,0,0,0,0,0,E0,80,0,B0,B0,B8,30,0,0,0
1290 DATA 8,5,6,3,6,7
1300 RESTORE 1300:RETURN:DATA 31,79,7F,64,3C,24,3C,C3,5B,FF,FF,0,F7,FF,AF,04,FF,
E3,FF,04,1C,F0,0,0
1310 DATA 0,0,2A,0,44,0,0,0,E4,22,04,0,48,0E,52,0,0,1C,E5,0,0,0,0,0
1320 DATA 2,2,7,3,1,8
1330 RESTORE 1330:RETURN:DATA 6F,7F,7F,7F,7F,7F,6F,0,FF,F5,FF,0,7C,FC,F6,F6,F6,F
E,7E,02,FE,56,F8,0
1340 DATA 16,07,06,0F,16,0E,16,0,0A,0A,0,0,80,0,88,08,08,0,80,0,A8,A8,10,0
1350 DATA 2,10,13,9,4,5
1360 RESTORE 1360:RETURN:DATA 0,0,0,0,03,0E,2F,F5,FF,F7,F4,F0,0,0E,26,F6,F6,76,B
C,B0,C0,0,0,0
1370 DATA 0,0,0,0,02,09,12,0A,30,88,3C,0,0,0,1E,08,18,88,48,40,80,0,0,0
1380 DATA 1,12,3,7,15,2
1390 RESTORE 1390:RETURN:DATA 3C,FB,FB,FB,FB,3F,30,2F,7F,7D,7F,0,1E,FE,DE,DE,DE,
DF,3F,BF,BF,B7,3F,3F
```

```
1400 DATA 03,04,24,1C,1C,1C,0F,7C,0,2E,0,0,E0,E0,E4,E0,30,25,DF,5F,6A,7D,37,1C
1410 DATA 8,9,14,9,13,11
1420 RESTORE 1420:RETURN:DATA FC,FF,FF,FF,FF,FE,FE,10,10,30,3F,3E,77,7F,7F,7F,77
,7F,7F,5E,42,7E,F0,0
1430 DATA 0,38,6C,6C,6C,38,0,0,0,0,02,28,3E,3E,14,3E,3E,0,0,0,0,48,0,0
1440 DATA 4,1,4,4,13,3
1450 RESTORE 1450:RETURN:DATA DF,47,DF,D2,DF,5F,C4,CD,CD,FD,BF,01,38,78,E8,7F,7F
,7F,0,FD,FD,DD,DD,DF
1460 DATA 0,D8,14,0D,0,95,C0,0,0,A0,40,0,40,20,D0,0,71,71,0,20,20,2C,2C,2C
1470 DATA 15,5,1,1,16,8
1480 RESTORE 1480:RETURN:DATA 0,FE,FE,DF,FE,DE,FE,40,FE,FE,FE,FE,0,7F,77,FF,7F,7
F,7F,88,FF,FF,FF,FF
1490 DATA 0,0,4E,AE,1E,20,0,0,58,04,58,0,0,22,08,2A,0,7F,2A,0,B5,20,AA,0
1500 DATA 7,9,14,7,9,8
1510 RESTORE 1510:RETURN:DATA 18,5B,FA,A3,AC,BF,CE,CE,4E,42,7E,0,BC,FC,9C,90,BE,
BE,38,FE,FC,EC,8C,0
1520 DATA 30,24,25,5C,53,68,31,11,13,0D,01,0,6A,02,62,EE,50,40,F4,0,EA,B2,72,0
1530 DATA 13,6,4,1,9,11
1540 RESTORE1540:RETURN:DATA 03,07,3E,38,3E,06,02,02,02,03,03,0,80,C0,F8,38,F8,C
0,80,80,80,80,80,0
1550 DATA 0,01,01,07,01,01,01,01,01,0,0,0,0,0,0,C0,0,0,0,0,0,0,0,0
1560 DATA 8,10,8,2,8,11
```

評…かっこいい（編）



by DRUAGA

評…かわいい（つぐ美）



by 伊藤哲郎

★私は，今まで脱サラということをサラ金地獄から解放された人だと思っていた。こんなぼくでも幸せになれるでしょうか？（広島県福山市・**ようかい人間ベム15才**）……**【影：食い逃げでつかまって皿洗い地獄かと……。】**

作品No.5-16

MZ-80K/C/1200/700/1500(SP-5030)用

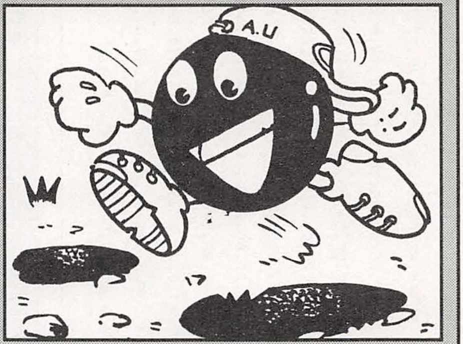
（※1500で動かすには1200用SP-5030BASICが必要です）

人気のゲームがいよいよこのシリーズに登場！

移植版

PAC-WORLD（パック ワールド）

Syntax Error



86年3月号の松島 徹さんの作品の移植版です。

遊びかた

穴に落ちないようにゴールまで走ってください。Hキーで減速，Kキーで加速，スペース・キーでジャンプします。

ゲーム開始はスペース・キー，またはH，Kで1面から，CRキーで今までに進んだ最高の面からはじまります。

途中に“⊿===▷”とあるのはジャンプ台で，この上でジャンプをすると，ロング・ジャンプができます。

ゴールにつくと，300～6,000点のボーナス点が入ります（ポーズによってちがいます）。

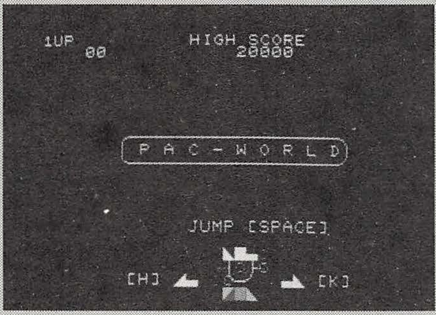
キー入力は押しっぱなしがきかないようになっているので注意してください。

プログラムについて

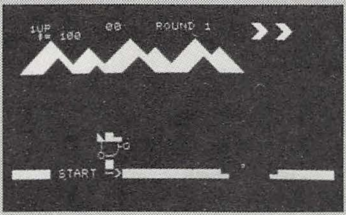
原作のプログラムがわかりやすかったので，移植は楽にできました。BGMを付けるとか，オリジナルの面を増

《第1表》移植のポイント

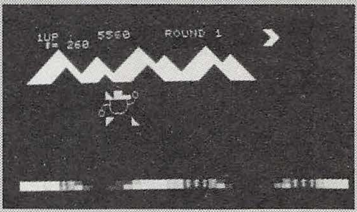
PC (N-BASIC)	MZ (SP-5030)	コメント
LOCATE X,Y	CURSOR X,Y	
PRINT CHR$(12)	PRINT "C"	
A$=INKKY$	GET A$	
PRINT USING"######0" ;SC	PRINT RIGHT$(SPC(5) +STR$(INT(SC))+"0", 7)	文字列を扱う関数を利用する。
BEEP1 BEEP0	USR(68) USR(71)	音をだす。 音を止める。
RESTORE 1250	RESTORE	行番号の指定はできない。



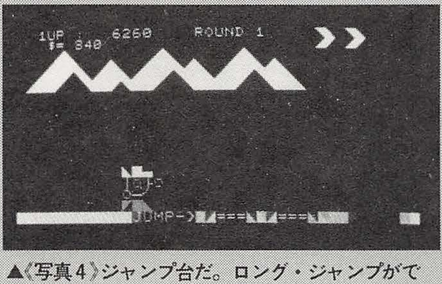
▲《写真1》タイトル画面。PC-8001からの移植版だよ



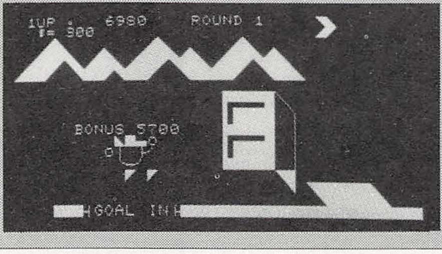
◀《写真2》さあスタート！とにかくゴールまで走るんだ



▶《写真3》それジャンプ！穴に落ちないようにね



▲《写真4》ジャンプ台だ。ロング・ジャンプができる



◀《写真5》やったね，ゴールイン。ボーナスが入るぞ

★「キミのプログラミング・テクニックを公開しよう」のコーナーで，だれかパスワードの作りかたを教えてほしいな。(大阪府交野市・MARUMO14才)……【Dr.D：読者間テクニック交換ってわけだな。お願いするぞ。】

やすとか，データ圧縮等も考えたのですが，試験中で時間がなかったのでやめました。

2行はBASICを書き換えてPRINT文の高速化を行なっています。この行を除けばS－BASICでも走ります。

移植のポイントを書いておくので，原作と比べて参考にしてください。

改造のアドバイス

面数を増やしたい人は，940行，970行，1070行を変更して，データを後ろに加えてください。

データは16行で1面ぶんになっています。

《第2表》変数表

A$	キー入力用
SC	スコア
HI	ハイスコア
R	面数
H	最高の面数
J$(N, R)	地形
K	パックマンの位置(地形上)
S	走るスピード
C	パックマンの形
P$(C)	パックマンの絵
K$	パックマンを消す
F	ジャンプ中かどうか
T	ジャンプしている時間
Y(T)	ジャンプの高さ
L(T)	ロング・ジャンプの高さ
PF	"$"を取ったかどうか
PO	"$"の点数
I, J, K, M	ループ用
SP$	スペース(スコア表示用)

移植版PAC-WORLDのプログラム・リスト

```
1 POKE4514,1:POKE4513,0
2 POKE$3CEC,0:POKE$3CED,0:POKE$3CEE,0
10 GOSUB 970
20 HI=2000
30 PRINT "■":CURSOR 0,8
40 PRINT SPC(9);"┌───────────────┐
50 PRINT SPC(9);"| P A C - W O R L D|
60 PRINT SPC(9);"└───────────────┘
70 CURSOR 2,0:PRINT"1UP          HIGH SCORE"
80 SP$=SPC(5):CURSOR 17,1:PRINTRIGHT$(SP$+STR$(HI)+"0",7)
90 CURSOR  1,1:PRINTRIGHT$(SP$+STR$(SC)+"0",7)
100 CURSOR 15,15:PRINT"JUMP [SPACE]"
110 CURSOR 10,19:PRINT"[H] ■      ■ [K]"
120 GET A$
130 C=C+1+(C=7)*8:CURSOR 17,17:PRINTP$(C/2)
140 IF(A$="H")+(A$="K")+(A$=" ")THEN R=0:GOTO 170
150 IF A$=CHR$(102)THEN R=H:GOTO 170
160 GOTO 120
170 SC=0:PA=2
180 K=1:N=0:F=0:S=0:PO=10:PF=0
200 PRINT "■"
210 CURSOR 2,0:PRINT"1UP :"
220 CURSOR 3,1:PRINT"$= 100"
230 IF PA=0 THEN 280
240 FOR I=1 TO PA
250 CURSOR 27+I*3,0:PRINT"■"
260 CURSOR 27+I*3,1:PRINT"■"
270 NEXT
280 CURSOR 18,0:PRINT"ROUND";R+1
290 CURSOR 0,2
300 PRINT"    ■     ■     ■
310 PRINT"   ■■  ■ ■■■■  ■■■■
320 PRINT"  ■■■■■■■■■■■■■■■■■
330 PRINT" ■■■   ■■■■■   ■■■■   ■■■
340 K=K+S:IFK>=210THENK=K-209:N=N+1:IFN=2THEN720
350 CURSORO,17:PRINTMID$(J$(N,R),K,40)
360 GETA$:ONFGOTO440,480
370 S=S+((A$="K")*(S<1.5)-(A$="H")*(S>0))/4
380 C=(C+SGN(S)+(C+SGN(S)=4)*4)*SGN(S)
390 CURSOR10,13:PRINTP$(C)
400 IFA$=" "THENUSR(68):F=1:T=0:USR(71):IFMID$(J$(N,R),K+12,1)="="THENF=2
410 IFMID$(J$(N,R),K+10,5)="     "THEN590
420 IF(MID$(J$(N,R),K+12,1)="$")*(PF<>INT(K))THENGOSUB530
430 GOTO520
440 T=T+1:IFT=10THENF=0:GOTO360
450 CURSOR10,Y(T-1):PRINTK$;
460 CURSOR10,Y(T)  :PRINTP$(4-(T>5));
470 GOTO520
480 T=T+1:IFT=20THENF=0:GOTO360
490 CURSOR10,L(T-1):PRINTK$;:USR(68)
500 CURSOR10,L(T)  :PRINTP$(4-(T>5));
510 USR(71):GOTO520
520 SC=SC+S:CURSOR7,0:PRINTRIGHT$(SP$+STR$(INT(SC))+"0",7);:GOTO340
530 CURSOR8,11:PRINTPO*10;"PTS";
540 SC=SC+PO:PO=PO+2:PF=1
550 USR(68):FORI=0TO50:NEXT:USR(71)
560 CURSOR5,1:PRINTPO*10
570 CURSOR9,11:PRINT"        "
580 PF=INT(K):RETURN
590 FORI=0TO5
600 CURSOR10,13+I:PRINT"      "
610 CURSOR10,14+I:PRINTP$(5)
620 FORM=0TO3:FORJ=0TOI*2+1
630 USR(68):USR(71):NEXTJ,M,I
640 CURSOR13,8:PRINT">> OUT !!<<"
650 PA=PA-1:IFPA<0THEN670
660 FORI=0TO2000:NEXT:GOTO180
670 CURSOR30,0:PRINT"   ":CURSOR 30,1:PRINT"   "
680 CURSOR11,12:PRINT">> GAME OVER <<"
690 SC=INT(SC):IFSC>HITHENHI=SC
700 IF R>H THEN H=R
710 FORI=0TO2000:NEXT:GOTO30
720 FORI=0TO10
730 FORJ=0TO7:USR(68):USR(71):NEXT
740 USR(68)
750 FORJ=0TO19:NEXT
760 USR(71):NEXT
770 CURSORO,7
780 PRINT TAB(21);"■■■■■■\
790 PRINT TAB(21);"■ ■■■■ \
800 PRINT TAB(21);"■■■■■■  |
810 PRINT TAB(21);"■■■■■■  |
820 PRINT TAB(21);"■ ■■■■  |
830 PRINT TAB(21);"■■■■■■  |
840 PRINT TAB(21);"■■■■■■  |
850 PRINT TAB(21);"         ■
860 PRINT TAB(21);"        ■ ■■■■■■
870 PRINT TAB(21);"          ■■■■■■
880 IFF=0THENB=500+C*500
890 IFF>0THENB=300+T*300
900 CURSOR7,10:PRINT"BONUS";B:SC=SC+B/10:SC=INT(SC):R=R+1
910 FORM=0TO3
920 FORI=0TO30:USR(68)
930 FORJ=0TOI:NEXT:USR(71):NEXTI,M
940 IFR<4THEN180
950 CURSOR12,8:PRINT">> THE  END <<"
960 R=R-1:GOTO690
970 DIMJ$(1,5),Y(9),L(19),P$(5)
980 RESTORE
990 FORI=0TO9:READY(I):NEXT
1000 FORI=0TO19:READL(I):NEXT
1010 D$="■■■■■■"
1020 K$="     ":K$=K$+D$+K$+D$+K$+D$+K$
1030 GOSUB 1190
1040 P$(0)=A$:P$(1)=B$:P$(2)=C$
1050 GOSUB 1190
1060 P$(3)=A$:P$(4)=B$:P$(5)=C$
1070 FOR M=0 TO 3
1080 J$(0,M)="■■■■■■ START ->■■■■■■■■■■■■■"
1090 FORI=0TO8:READA$
1100 J$(0,M)=J$(0,M)+A$
1110 NEXT
1120 J$(1,M)=RIGHT$(J$(0,M),40)
1130 FORI=0TO6:READA$
1140 J$(1,M)=J$(1,M)+A$
1150 NEXT
1160 J$(1,M)=J$(1,M)+"┤GOAL IN├■■■"
1170 NEXTM
1180 RETURN
1190 READA$,B$,C$
1200 FORI=0TO2:READAA$,BB$,CC$
1210 A$=A$+D$+AA$
1220 B$=B$+D$+BB$
1230 C$=C$+D$+CC$
1240 NEXT:RETURN
1250 DATA 13,11,9,8,7,7,8,9,11,13
1260 DATA 13,11,9,8,8,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,8,8,9,11,13
1270 DATA" ■■■ "," ■■■o"," ■■■ "
1280 DATA" | |o","┤ ├"," | |o"
1290 DATA" o─┘ ","o└─┘ "," o─┘ "
1300 DATA"  ■  "," ■ ■ ","  ■  "
1310 DATA" ■■■ "," ■■■o"," ■■■o"
1320 DATA" |o| ","┤ ├"," o| ├"
1330 DATA" └─┘ ","o└─┘ "," └─┘ "
1340 DATA" ■ ■ "," ■ ■ "," ■ ■ "
1350 DATA"■          ■■■■■■■■■■          ■■■"
1360 DATA"■■■■■■■■■■$■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
1370 DATA"■      000000             000"
1380 DATA"ooo        ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
1390 DATA"■         ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
1400 DATA"■■■■■■■■■■■■■■■      ■■■■■■■■■"
1410 DATA"       ■■$$$$$■■■■■■■■■■■■■■■"
1420 DATA"■         ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
1430 DATA"         ■■■■$$$■■■■■■■■■■■■■"
1440 DATA"■■■■■■■■■■        ■■■■■■■■■■■■"
1450 DATA"■       ■■$■■■■■■■■■       "
1460 DATA"■■■■■■■■■■■■■■■■■■    ■■■■■■■■"
1470 DATA"■■■■■■■■■■■■■$■■      ■■■■■■■"
1480 DATA"$$$■■        ■■$$$■■■■■■■■■■■"
1490 DATA"■■■■■■■■■■■■■■JUMP->■■===■■■"
1500 DATA"■===■■■■■    ■■■■■    ■■■■■"
1510 REM
1520 DATA"────────          ──────────■"
1530 DATA"■          ■■■$■■■        ■■■$■"
1540 DATA"■■         ■■■$■■■        ■■■$■"
1550 DATA"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■     ■■$$$$"
1560 DATA"$■■$$$$$■$$$$$■■■■■■■■■■■■■■■■"
1570 DATA"■■===■■■■         $
1580 DATA"          ■■■■■■■■<コノサキ キ"
1590 DATA"ケン>■■■■■■■■■■■■■■■■        ■■ "
1600 DATA"     ■■     ■■■■       ┬     "
1610 DATA"┬┬              ∩      ∩ "
1620 DATA"   ∩  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
1630 DATA"■■===■■■■■     ■■■■■        "
1640 DATA"■■■■■■■■$$$$■■■■$$$$■■■■■■■■■"
1650 DATA"        ─────────       ───■■■"
1660 DATA"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■==""
1670 DATA"=■■■■■■■■■■$■■■■■■■$■■■■■■■■■■"
1680 REM
1690 DATA"■      000000          000000"
1700 DATA" 000000              000000 "
1710 DATA"   ■■■■■      000000       000"
1720 DATA"oo          ■■$■■■■■■■■■===■■"
1730 DATA"─       $       $       $      $"
1740 DATA"        ─■$$$$■$$$$■■■■■===■■"
1750 DATA"─       $       $       $      $"
1760 DATA"        ─■$■$■■■■■■■■■    ooo"
1770 DATA"ooo          000000         000o"
1780 DATA"oo         000        000000"
1790 DATA"      ■■■■■          ■■■■■■■■"
1800 DATA"            000000        ■■$$$$$"
1810 DATA"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■∩       ∩"
1820 DATA"              ∩■■$$$$■■∩      "
1830 DATA"              ∩■■$$$$■■■■■■■■■■"
1840 DATA"===■■■■■■■■■■■■■■$$$$$$■■■■■"
1850 REM
1860 DATA"■■■■■■■■■■■■■       ■■■■■     ■"
1870 DATA"■■■■■        ■■■■■■        ■■■■■■"
1880 DATA"===■■"
1890 DATA"                ■■■■$$$$$$$$$$$■■■"
1900 DATA"===■■"
1910 DATA"               ■■■■■$$$$$■■■"
1920 DATA"00000$              000000$"
1930 DATA"              00000$          ■■■■■■"
1940 DATA"■■■■===■■"
1950 DATA"      ┬┬┬┬┬              ■■$$$■■■■■■"
1960 DATA"■$$$$■                   ■$$$$"
1970 DATA"■■                    ■$$$$■    "
1980 DATA"                    ■$$$$■      ■"
1990 DATA"$$$$$■■■■                   ■■■■■■"
2000 DATA"■■■■■■■■■■■               ■===■■■"
2010 DATA"■■■■■■■■■■■■===■■■■■■■■■■■■■■■■"
3000 REM****************************
3010 REM ┌┐┌┐┌┐ ┌┬┐┌┐┌┐┌┐ ┌┐
3020 REM ├┘├┤│  │││││├┘│  │ │
3040 REM └ ┘└┘ └┴┘└┘┘└└┘ └┘
3050 REM  1986.2.16.SUNDAY
3060 REM    ORIGINAL(PC) T.MATUSHIMA
3070 REM    MZ VERSION    T.KASAI
3080 REM****************************
```

MZ-80K/C/1200

★OFコーナーの「OF」をどう読むのかわからない。どうか，カタカナで答えてください。(広島県呉市・シャーロックホームズ14才)……【影：コレハ，オーバーフローノリャクデ，オーエフトヨムノダ。編：わかった？】

作品No.5-17

MZ-700/1500(S-BASIC)用

(※1500で動かすには700用S-BASICが必要です)

地雷をかいくぐって逃走するスパイの物語

JI-RIDER(地雷だ)

(ジー ライダー)

鈴木　俊哉



ストーリー

君は某国のスパイである。仕事を無事終えて自国に帰ろうとしたところ，なぜか敵に正体がバレてしまった。君の命がけの逃走がはじまった。

遊びかた

いたって簡単。カーソル・キーで上下左右に人(옷)を動かして，左側のスタート地点から右側の"＋"でできた壁(？)まで行ってください。

ただし，その間には無数の(？)地雷が埋めてあります。それをよけながら進むわけですが，あなたには特別な能力があり，危険を感じると体が赤くなります。安全なときは緑です。

この能力を生かして，無事に地雷地帯を抜けてください。

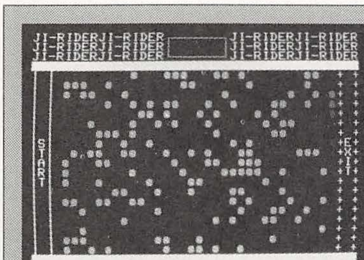
プログラムの説明

とくに変わったことはしていないつもりです。

人を動かすとランダムに音がでます。最初のうちは上下左右それぞれに決まった音がでていたのですが，最後にエンディングとして演奏を（かなりやかましい？）させると，どうしても単調な感じになってしまうため，ランダムに音がでるようにしました。通常では，音楽データの容量エラーはでないはずです。昔，こんなプログラムを募集してましたよね？

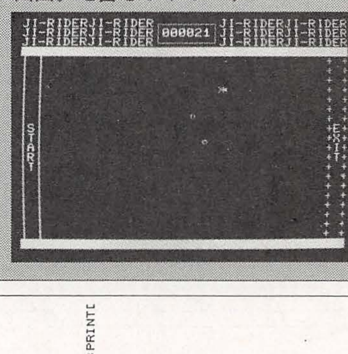
なお，簡単だと思う人は，20行のＢＡの値を増やしたり，150行のＴＩ＄をもっと小さくしてみてください。ただし，ＢＡの値を増やしすぎるとゲームが成り立たなくなるので注意してください。

それと，600行の(’)を取ると地雷がどこにあるのかまったく見ることができなくなります。



▲《写真１》まず最初に地雷のある場所が描かれるぞ

▼《写真２》この何もないのがゲーム画面。地雷をさけていく



JI-RIDER(地雷だ)のプログラム・リスト

```
10 REM --- ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ---
20 CLR:BA=150:MX=3:MY=13
30 DIMMAP(40,25),ME$(3)
40 TEMPO7:MUSIC"R0":GOSUB420
50 REM --- ｹﾞｰﾑ ｽﾀｰﾄ ---
60 CONSOLE4,19,4,33:PRINT"■";:CONSOLE
70 CURSOR14,10:PRINT"GAME START!!";
80 CURSOR13,12:PRINT"HIT ANY KEY !!";
90 CURSORMX,MY:PRINTCHR$(99);
100 GETA$:IFA$=""THEN100
110 MUSIC"D4RDG9R7D4RDG9R0":TI$="000000"
120 CURSOR14,10:PRINTSPC(12);
130 CURSOR13,12:PRINTSPC(14);
140 REM --- ﾋﾄﾉ ｳｺﾞｷ ---
150 GETA$:IFTI$="000100"THENZ=3:GOTO360
160 CURSOR17,1:PRINTTI$:IFA$=""THEN150
170 SX=(A$="■")-(A$="■")
180 SY=(A$="■")-(A$="■")
190 P$=CHR$(100+(A$="■")-(A$="■")-2*(A$="■"))
200 M$=CHR$(INT(RND(1)*7)+65):MU$=MU$+M$
210 IFP$<>Q$THEN310
220 CURSORMX,MY:PRINT" ";:MX=MX+SX:MY=MY+SY
230 REM --- ｻﾞﾋｮｳﾉ ｼｮﾘ ---
240 P=PEEK($D000+MX+MY*40)
250 IFP=106    THENZ=1:GOTO360
260 IFMAP(MX,MY) THENZ=2:GOTO360
270 IFMX< 3 THENMX= 3
280 IFMY>22 THENMY=22
290 IFMY< 4 THENMY= 4
300 REM --- ｾﾞﾝﾎﾟｳﾉ ﾌﾞｯﾀｲ ---
310 IFMAP(MX+SX,MY+SY) THENCL=2:GOTO330
320 CL=4
330 CURSORMX,MY:PRINT[CL,]P$;
340 MUSICM$:Q$=P$:GOTO150
350 REM --- ｹﾞｰﾑ ｼｭｳﾘｮｳ ---
360 CURSOR7,10:PRINTME$(Z);:MUSICMU$
370 CURSOR10,12:PRINT"TRY AGAIN ?(Y/N)";
380 GETA$:IFA$="Y"THENRUN
390 IFA$="" GOTO380
400 PRINT"■";:CURSOR10,12:PRINT"** ｺﾞｸﾛｳｻﾏ !! **";:CURSOR0,23:END
410 REM --- ｶﾞﾒﾝ ---
420 COLOR,,7,0:PRINT"■";
430 FORI=1TO15:PRINT[6,]"JI-RIDER";:NEXTI
440 FORI=0TO39:CURSORI,3:PRINT[1,3]"▒";:CURSORI,23:PRINT[1,3]"▒";:NEXTI
450 FORI=4TO22:CURSOR0,I:PRINT[6,]"|";:CURSOR2,I:PRINT[6,]"|";:CURSOR37,I:PRINT[
4,]"+";:CURSOR39,I:PRINT[4,]"+";:NEXTI
460 FORI=1TO5:S$=MID$("START",I,1):CURSOR1,I+10:PRINT[5,]S$;
470 G$=MID$("EXIT ",I,1):CURSOR38,I+10:PRINT[6,]G$;:NEXTI
480 CURSOR16,0:PRINT[2,]"┌────────┐";
490 CURSOR16,1:PRINT[2,]"|        |";
500 CURSOR16,2:PRINT[2,]"└────────┘";
510 REM --- ﾒｯｾｰｼﾞ ---
520 ME$(1)="  CONGRATULATIONS !!!  "
530 ME$(2)="ﾄﾞｺﾐﾃﾙﾝﾀﾞ !! ｼｯｶﾘｼﾛ !!!"
540 ME$(3)="ｼﾞｶﾝｷﾞﾚ !!  ﾓﾀﾓﾀｽﾝﾅ !!!"
550 REM --- ﾊﾞｸﾀﾞﾝﾉ ｲﾁ ---
560 FORI=1TOBA
570 X=INT(RND(1)*33)+4
580 Y=INT(RND(1)*19)+4
590 IFMAP(X,Y)=1 THEN 570
600 MAP(X,Y)=1:NEXTI::'RETURN
610 REM --- ﾊﾞｸﾀﾞﾝ ﾋｮｳｼﾞ ---
620 FORI=4TO36:FORJ=4TO22
630 IFMAP(I,J) THEN MUSIC"A":CURSORI,J:PRINT[2,]"●";
640 NEXTJ,I:RETURN
```

★つい先日，りんごを食べて何ともなかったのに，バナナを食べたら，歯ぐきから血がでた。(埼玉県春日部市・オヨネコぶーにゃん17才)……【影：そんな人は，サン○○ライ○ンバナナ味で歯の予防をしましょう。】

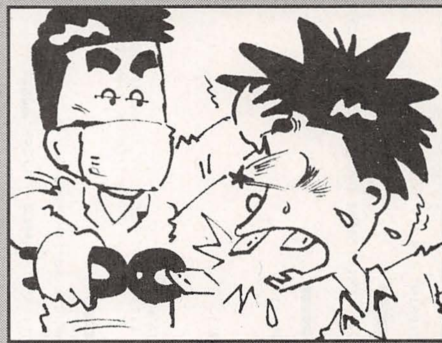
MZ-700/1500(Hu-BASIC)用

(※1500で動かすには700用Hu-BASICが必要です)

レーダーを使って，でっ歯を捜すんだって？

デッパー

田中　勝



ストーリー

ある日，K君は気持ちよく昼寝をしていた。ところがそのとき，Mr. KとMr. SがK君のでっ歯を抜き取り，迷路に隠してしまった。そこでK君の友達のあなたは，でっ歯を捜しに迷路へ向かっていった。

遊びかた

カーソル・キーで移動，スペース・キーでワープ，1でレーダーを作動，3ででっ歯を取ることができます。

迷路内にあるでっ歯を全部取ると迷路右下の家が消えるので，そこに行くと面クリアです。タイムが0になるとゲーム・オーバーです。12面クリアするとゲーム・エンドです。

使い捨てレーダーを取り，レーダーを作動させると，一瞬だけでっ歯のある場所がわかります。そして，でっ歯のある場所に行って取ります。

2種類の隠れキャラがあります。一つは，ワープ回数が一つ増え，もう一つは，無敵になります。

タイムについて

ふつうは，一つずつ減りますが，Mr. KやMr. Sにつかまると，50減ります。また，でっ歯のない場所で取ろうとした場合，20減ります。それから，ワープするときは，3減ります。

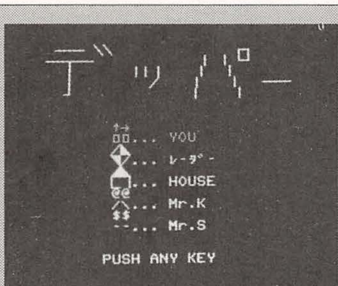
最後に

アイデアや画面データを考えてくれた杉谷　健君，ありがとうございました。

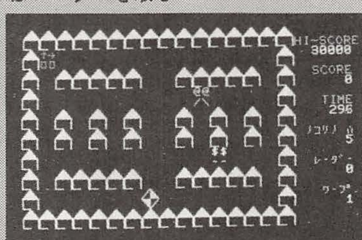
アイデアがでてから何と3年以上たってようやく完成しました。

《第1表》主要変数表

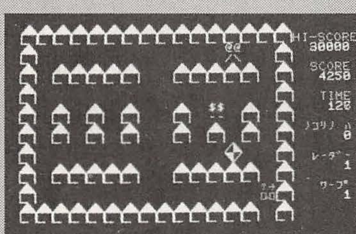
変数	内容
G( )	画面データ
X，Y	自分の座標
CX( )，CY( )	敵の座標
TI	タイム
SC	スコア
HI	ハイスコア
HK	でっ歯の数
HS	でっ歯をいくつ取ったか
HF( )	でっ歯を取ったかのフラグ
TF	レーダーのフラグ
TK	レーダーの数
TX，TY	レーダーの座標
ME	面数
BR	ボーナス面フラグ
WA	ワープ回数
SP	Mr. Sの移動速度



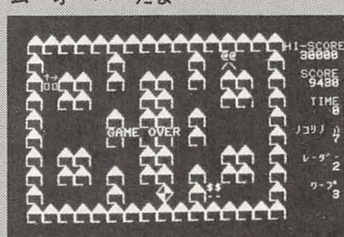
▲《写真1》なんともおかしなタイトルですこと



▼《写真2》左上があなたですよ。まずはレーダーを取る



▲《写真3》すべてのでっ歯を取ると，右下の家が消える



▼《写真4》タイムが0になるとゲーム・オーバーだよ

CHECKER FLAG

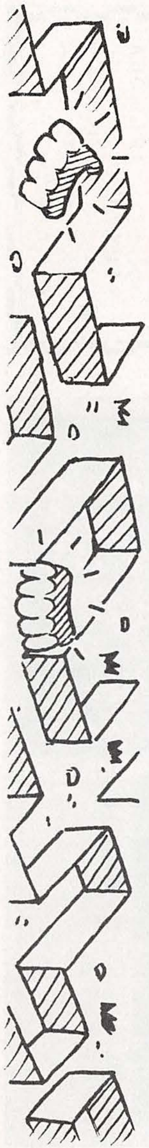
Dr.D：ゲームはまずまずといったところかな？

編：そうですね。ただ，全体的にMZの投稿が少なくなってきたのが気がかりですね。

Dr.D：ふーむ，このままではまずいな。とくに，SP－5030BASIC用のものだな。

編：はい。現在プログラマー・コンテストも実施中ですし，がんばってもらいたいですね。

★ドラえもんにでてくるジャイアンは，6月15日生まれで，のび太は8月7日生まれです。しずかちゃんのみょうじは「みなもと」でした。(東京都多摩市・佐藤克俊13才)……【影：誕生日のプレゼントあげるんだよ。】



```
10 GOTO 940
20 '■■■■ ｼﾞﾌﾞﾝｲﾄﾞｳ ■■■■■■■■■■■■■■■
30 K$=INKEY$(0):IF K$="" THEN 130
40 IF (K$="1")*(TK>0) THEN 520
50 IF K$="3" THEN 570
60 DX=(K$="■")-(K$="■"):DY=(K$="■")-(K$="■")
70 IF G(X+DX,Y+DY)=1 THEN 130
80 LOCATE X+X,Y+Y:PRINT CL$;
90 IF (K$=" ")*(WA>0) THEN 650
100 X=X+DX:Y=Y+DY:PLAY "+C0+E"
110 IF (X<>TX)+(Y<>TY) THEN 130
120 PLAY"-C0":TF=0:SC=SC+100:TK=TK-(TK<5)
130 COLOR 2:LOCATE X+X,Y+Y:PRINT "■■■■oo";:IF Y=9 THEN 800
140 IF (X=WX)*(Y=WY)*(WF=1) THEN PLAY "+CB+#C":WA=WA+1:WF=0
150 IF (X=ZX)*(Y=ZY)*(TT=1) THEN PLAY "CE+C":SF=1:TT=0
160 '■■■■ ﾃｷ ｲﾄﾞｳ ■■■■■■■■■■■■■■■
170 I=0
180 IF BR=1 THEN 280
190 LOCATE CX(I)*2,CY(I)*2:PRINT CL$;
200 DX=0:DY=0:IF I=1 THEN 250
210 IF RND>.3 GOSUB 320:GOTO 230
220 MO=RND(1)*4:DX=(MO=0)-(MO=1):DY=(MO=3)-(MO=4)
230 IF G(CX(0)+DX,CY(0)+DY)=0 GOSUB 330
240 CY(0)=CY(0)+(CY(0)=9):GOTO 280
250 IF G(CX(1),CY(1))=0 THEN 270
260 COLOR 5:LOCATE CX(1)*2,CY(1)*2:PRINT IE$;
270 IF RND<SP GOSUB 320:GOSUB 330
280 COLOR 6+I:BEEP 1:BEEP 0
290 LOCATE CX(I)*2,CY(I)*2:PRINT TE$(I);
300 IF (SF=0)*(X=CX(I))*(Y=CY(I)) THEN 690
310 I=I+1:IF I=2 THEN 350 ELSE 180
320 IF RND<.5 THEN DX=SGN(X-CX(I)):RETURN ELSE DY=SGN(Y-CY(I)):RETURN
330 CX(I)=CX(I)+DX:CY(I)=CY(I)+DY:RETURN
340 '■■■■ ﾚｰﾀﾞｰﾋｮｳｼﾞ ■■■■■■■■■■■■■■■
350 IF TF=1 THEN 370
360 TF=1:TX=FNRX:TY=FNRY:IF G(TX,TY)=1 THEN 360
370 COLOR 3:LOCATE TX*2,TY*2:PRINT "/■■■■\";
380 IF (TI=&H96)*(TK=3) THEN 390 ELSE IF WF=1 THEN 400 ELSE 420
390 WF=1:WX=FNRX:WY=FNRY:IF G(WX,WY)=1 THEN 390
400 LOCATE WX*2,WY*2:PRINT CHR$(222,223,31,29,29,223,222)
410 IF TI<120 THEN WF=0:LOCATE WX*2,WY*2:PRINT CL$
420 '■■■■ SCORE & TIME ■■■■■■■■■■■■■■■
430 IF (WA>2)*(TI=&H50) THEN 450
440 IF TT=1 THEN 460 ELSE 480
450 TT=1:ZX=FNRX:ZY=FNRY:IF G(ZX,ZY)=1 THEN 450
460 COLOR 4:LOCATE ZX*2,ZY*2:PRINT CHR$(100,101,31,29,29,100,101)
470 IF TI<65 THEN TT=0:LOCATE ZX*2,ZY*2:PRINT CL$
480 COLOR 7:LOCATE33,5:PRINTUSING"######",SC;
490 LOCATE 37,14:PRINT TK;:LOCATE 37,17:PRINT WA;
500 TI=TI-1:LOCATE36,8:PRINTUSING"###",TI;:IF TI>0 THEN 30 ELSE 750
510 '■■■■ ﾊﾉﾋｮｳｼﾞ ■■■■■■■■■■■■■■■
520 FOR I=0 TO HK-1:IF HF(I)=0 THEN 550
530 LOCATE HX(I)*2,HY(I)*2:PRINT "■■■■▼";:PAUSE 5:PLAY "C0EG"
540 LOCATE HX(I)*2,HY(I)*2:PRINT CL$;
550 NEXT I:TK=TK-1:GOTO 130
560 '■■■■ ﾊﾗﾄﾙ ■■■■■■■■■■■■■■■
570 THS=HS:FOR I=0 TO HK-1
580 IF HF(I)=0 THEN 610
590 IF (X=HX(I))*(Y=HY(I)) THEN SC=SC+500:HF(I)=0:HS=HS+1:PLAY"C0DED+C"
600 LOCATE37,11:PRINT HK-HS
610 NEXT I:IF THS=HS THEN PLAY "-B4":TI=TI-20
620 IF HK=HS THEN SC=SC+TI*10:G(14,9)=0:LOCATE28,18:PRINT CL$
630 GOTO 130
640 '■■■■ ﾜｰﾌﾟ ■■■■■■■■■■■■■■■
650 PLAY "+C0+D+E+F+G":WA=WA-1
660 RXX=FNRX:RYY=FNRY:IF G(RXX,RYY)=1 THEN 660
670 X=RXX:Y=RYY:TI=TI-3:GOTO 130
680 '■■■■ ﾔﾗﾚﾀ ■■■■■■■■■■■■■■■
690 TI=TI-50:PLAY "F3-B-A5":LOCATE X+X,Y+Y:PRINT CL$
700 FOR I=0 TO 1:LOCATE CX(I)*2,CY(I)*2:PRINT CL$;:NEXT I
710 IF G(CX(1),CY(1))=0 THEN 730
720 COLOR 5:LOCATE CX(1)*2,CY(1)*2:PRINT IE$
730 GOTO 1250
740 '■■■■ GAME OVER ■■■■■■■■■■■■■■■
750 LOCATE 36,8:PRINT"  0"
760 FOR I=1 TO 7:COLOR I:LOCATE 10,10:PRINT"GAME OVER":BEEP:PAUSE 3:NEXTI
770 IF SC>HI THEN HI=SC
780 PAUSE 30:GOTO 960
790 '■■■■ ﾒﾝｸﾘ ■■■■■■■■■■■■■■■
800 SC=SC+TI*10:ME=ME+1
810 IF (BR=1)+(ME=13) THEN 820 ELSE 1110
820 CONSOLE 8,10,8,16:CLS
830 COLOR2:PRINT SPC(5);"-‾└┘‾-";
840 PRINT SPC(7);"_-‾      ‾-_";
850 PRINT SPC(3);" └┴┴┴┴┴┴┴┘ ■■";
860 PRINT SPC(3);"\            /";
870 PRINT SPC(4);"\┬┬┬┬┬┬┬/";
880 PRINT SPC(5);"‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾";
890 COLOR 7:LOCATE 12,12:PRINT "ｱﾘｶﾞﾄｳ!!■"
900 COLOR 3:FOR I=11 TO 20:LOCATE I,11:PRINT "■":PLAY "E0DC":PAUSE 3:NEXT
910 FOR I=11 TO 20:LOCATE I,13:PRINT "■":PLAY "E0DC":PAUSE 3:NEXT:CONSOLE
920 IF ME=13 THEN 770 ELSE 1110
930 '■■■■ ｼｮｷｾｯﾃｲ ■■■■■■■■■■■■■■■
940 DEFINT A-G,I-R,T-Z:DIM G(15,9):PLAY 7
950 DEF FNRX=RND(1)*13+1:DEF FNRY=RND(1)*8+1:HI=30000
960 SP=0:ME=1:WA=0:TK=0:SC=0:RESTORE
970 CL$="  ■■  ":TE$(0)="ﾛﾛ■■/\":TE$(1)="$$■■--":IE$="▲■■_|"
980 CLS:COLOR 7:PRINT
990 PRINT SPC(8);" ── \\        ┌┐    "
1000 PRINT SPC(8);"──┬──        | |└┘   "
1010 PRINT SPC(8);"  |     |||    |  |   "
1020 PRINT SPC(8);"  |      /    |  |  ──"
1030 PRINT SPC(8);"  ┘           |  |  ■■"
1040 COLOR 2:PRINT SPC(15);"■■■■oo... YOU"
1050 COLOR 3:PRINT SPC(15);"/■■■■\/... ﾚｰﾀﾞｰ"
1060 COLOR 5:PRINT SPC(15);IE$;"... HOUSE"
1070 COLOR 6:PRINT SPC(15);TE$(0);"... MR.■K"
1080 COLOR 7:PRINT SPC(15);TE$(1);"... MR.■S■"
1090 PRINT SPC(14);"■PUSH ANY KEY"
1100 IF INKEY$="" THEN 1100
1110 SF=0:TT=0:WF=0:TF=0:TI=300:HS=0:WA=WA-(WA<5):SP=SP+.07
1120 BR=-(ME=4)-(ME=8)
1130 '■■■■ ｶﾞﾒﾝ ■■■■■■■■■■■■■■■
1140 COLOR 4,0:CLS:LOCATE 32,1:PRINT "HI-SCORE":LOCATE 34,4:PRINT "SCORE"
1150 LOCATE 35,7:PRINT "TIME":LOCATE 33,10:PRINT"ﾉｺﾘﾉ ﾊ"
1160 LOCATE 34,13:PRINT "ﾚｰﾀﾞｰ":LOCATE 35,16:PRINT "ﾜｰﾌﾟ"
1170 COLOR 7:LOCATE 33,2:PRINTUSING"######";HI
1180 FOR J=0 TO 9:READ A$:A$=BIN$(VAL("&H"+A$)):FOR I=0 TO 15:G(I,J)=VAL(MID$(A$
,I+1,1)):NEXT I,J
1190 FOR J=0 TO 9:FOR I=0 TO 15:IF G(I,J) THEN COLOR 5:LOCATE I*2,J*2:PRINT IE$
1200 NEXT I,J
1210 READ HK:FOR I=0 TO HK-1
1220 RXX=FNRX:RYY=FNRY:IF G(RXX,RYY)=1 THEN 1220
1230 HF(I)=1:HX(I)=RXX:HY(I)=RYY:NEXT I
1240 READ DC,DE,DF,DG
1250 X=1:Y=1
1260 CX(0)=DC:CY(0)=DE:CX(1)=DF:CY(1)=DG
1270 COLOR 7:LOCATE 37,11:PRINT HK-HS:GOTO 30
1280 '■■■■ ｶﾞﾒﾝDATA ■■■■■■■■■■■■■■■
1290 DATA FFFF,8001,BE7D,8001,AA55,AA55,8001,BE7D,8001,FFFF,5,11,3,11,6
1300 DATA FFFF,8011,AA45,A255,AA45,A255,AA45,A255,8801,FFFF,6,10,2,10,7
1310 DATA FFFF,8421,B5AD,B18D,85A1,85A1,B18D,B5AD,8421,FFFF,7,11,1,11,8
1320 DATA FFFF,8001,B019,B81D,B81D,BA9D,BB1D,B259,8001,FFFF,9,3,5,12,5
1330 DATA FFFF,8001,BBDD,AA55,A211,B85D,8A45,BBDD,8001,FFFF,6,8,3,7,6
1340 DATA FFFF,9189,D5AB,C423,D5AB,D5AB,C423,D5AB,9189,FFFF,7,10,1,10,8
1350 DATA FFFF,83C1,E817,EBD7,8A51,AAD5,AA15,BBDD,8001,FFFF,8,10,3,10,7
1360 DATA FFFF,8001,EBD7,EBD7,8BD1,BBDD,BBDD,BBDD,8001,FFFF,9,3,6,12,6
1370 DATA FFFF,B041,A71D,8C71,B9C5,A39D,BE31,B8E5,820D,FFFF,7,10,1,10,8
1380 DATA FFFF,8811,A245,8811,A245,8811,A245,8811,A245,FFFF,7,10,2,10,6
1390 DATA FFFF,8181,B99D,8C31,E187,E187,8C31,B99D,8181,FFFF,6,12,1,12,8
1400 DATA FFFF,8001,BE7D,A005,CBD3,CBD3,A005,BE7D,8001,FFFF,5,13,1,13,8
```

★僕の祖母は，ボクシングの六車ＶＳバスケスの試合を見ていて，「くらぁしゃげろ〜，くらぁしゃげろー。ピシャーことぅこいてぇ〜」と叫んでいました。(長野県塩尻市・村上伸介12才)……【影：通訳してくんろ。】

MZ-1500用

平安京エイリアンを思いだす

SIDE SPOT（サイド スポット）

玉置　昇三



内　容

フィールド上に穴をあけ，敵を誘い込み，うめて全滅させるゲームです。

操作方法

カーソル・キーの上下左右で自分を動かし，SHIFT キーとカーソル・キーで穴あけ，穴うめです。

他に，敵を数匹うめると出現するネックレスを取ると，一定時間（画面右下に表示），敵をつかまえることができます。そして，つかまえた敵は，アイテムとしてスペース・キーで使うことができます。

その他

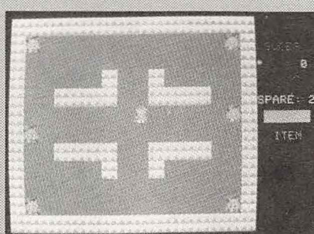
敵が穴に落ちたらすぐに，うめてしまわなければ，穴からはいでてくるので注意しなければなりません。それから，敵をうめたところは穴があけにくくなりますよ。

《第1表》敵の攻撃方法とつかまえたときのアイテム効果

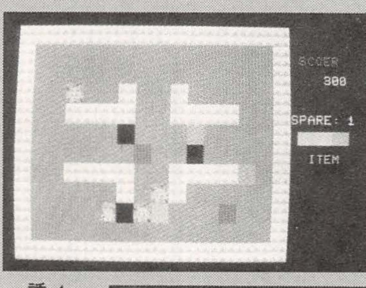
	攻撃方法	アイテム
	ひたすら追いかけてくる	1000点
	時間を止める	敵の動きを止める
	ワープしてくる	ワープする
	かべを壊してくる	かべを壊せる
	変身する	1 UP



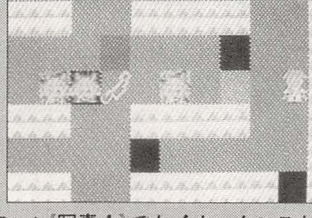
▲《写真1》タイトル画面。スペース・キーでスタート



◀《写真2》さあ1面。平安京エイリアンもどきだよ



▲《写真3》穴をあけ、敵を誘い込んでうめちゃうのだ



▲《写真4》でた！ネックレスだこれを取って敵をつかまえろ



◀《写真5》3面です。敵の種類も増えてきたぞ

SIDE SPOTのプログラム・リスト

```
10 REM ◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ◥◤◥◤◥◤◥◤◥◤◥◤◥◤◥◤
20 CLS3:CURSOR4,13:PRINT"EXCITING AMUSEMENT SOFT  VOL.3":WAIT2000
30 CLR:INIT"CRT:G":PRTY2:DIM MP(15,11),F$(15),TX(18),TY(18),T(20),TP(15,11),M$(1
3),VR(4):SOUND=(14,5):SOUND=(6,7):RESTORE940:GOSUB930:POKE23666,0
40 FORI=0TO15:READF$(I):NEXT:FORI=0TO9:READM$(I):NEXT:GOTO640
50 RU=1:SC=0:SP=2:X=10:TT=0:IT=0
60 REM ◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣ ｶﾞﾒﾝ ｶｷ ◥◤◥◤◥◤◥◤◥◤◥◤◥◤◥◤
70 CLS3:ON RU+1 RESTORE 810,820,830,840,850,860,870,880,890,900,910,920
80 FORI=0TO15:FORJ=0TO11:TP(I,J)=0:NEXTJ,I
90 READA$:FORI=0TO11:FORJ=0TO3:FORH=0TO3:MP(J*4+H,I)=VAL(MID$(F$(VAL("$"+MID$(A$
,I*4+J+1,1))),H+1,1)):NEXTH,J,I:FORI=0TO11:FORJ=0TO15
100 IF MP(J,I)=2 THEN FPRINT[J*2,I*2]21,21[J*2,I*2+1]21,21:NEXTJ,I ELSE NEXTJ,I
110 FORI=0TO23:CURSOR0,I:PRINT[6]"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒":NEXT
120 READA$:TE=LEN(A$)/3-1:FORI=0TOTE:T=I+1:TX(T)=VAL("$"+MID$(A$,1+I*3,1)):TY(T)
=VAL("$"+MID$(A$,2+I*3,1)):T(T)=VAL(MID$(A$,3+I*3,1)):GOSUB580:NEXT
130 READSX,SY:TI=0:TV=TE:GG=0:X=SX:Y=SY:FPRINT[X*2,Y*2]17,18[X*2,Y*2+1]19,20
140 IT=0:SS=353:CURSOR33.3:PRINT[2]"SCOER":GOSUB530:CURSOR34.13:PRINT[1]"ITEM"
```


★㊙ワードナの森。まず，攻撃ボタンを押す。そして押したままジャンプする。はい，キョンシーのできあがり。（広島県竹原市・㊙の2乗14才）……【編集長：前へならえ。一同：はっ。編集長：はい，キョンシーの整列。】

```
150 BOX[6]313,85,263,95,6:CURSOR32,9:PRINTUSING"SPARE:##";SP
160 M1$="S6M1T703D3DCEECDDCEE#CD6DD3"
170 M2$="S2M1T701D3DDCCCDDDEEDM2D9R2":MUSICM1$;"T7R1"+M1$;M2$:MUSICWAIT
180 REM ◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢ メイン ◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣
190 GETA$:IFDM>0 THENIF A$=" " THEN640 ELSEDM=DM+1+(DM=38)*38:A$=MID$(DM$,DM,1)
200 XX=(A$="→")-(A$="←"):YY=(A$="↓")-(A$="↑")
210 XX=(X+XX>-1)*(X+XX<16)*XX:YY=(Y+YY>-1)*(Y+YY<12)*YY
220 IFPEEK($37E7)=0 ANDDM=0 THEN M=-(SS<120)*4-(RU>9)*8:MUSICM$(M);M$(M+1):AS=0
230 IF VV>0 THEN VV=VV-1:LINE[0]270+VV,170,270+VV,175
240 IF GG>0 THEN GG=GG-1:GOTO290
250 IF (PEEK($E001)=254)*((XX<>0)+(YY<>0)) THEN TI=TI+1:IF TI>POINT((XX+X)*16,(Y
Y+Y)*16)+1 GOSUB550:TI=0:XX=0:YY=0 ELSE XX=0:YY=0
260 IF A$=" " AND IT>0 THEN FPRINT[30+IT*2,15]0,0[30+IT*2,16]0,0:IT=IT-1: ON VR(
IT+1) GOSUB470,480,490,500,510
270 IF ((XX<>0)+(YY<>0))*((MP(X+XX,Y+YY)<=0)+(AS=1)) THEN MP(X,Y)=0:FPRINT[X*2,Y
*2]0,0[X*2,Y*2+1]0,0:X=X+XX:Y=Y+YY:FPRINT[X*2,Y*2]17,18[X*2,Y*2+1]19,20
280 REM ◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢ テキ ウゴク ◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣
290 IFAS=2THEN340ELSET=INT(RND(1)*(TE+1))+1:ONT(T)+1GOTO340,410,410,410,410,410
300 IF TP(TX(T)+XX,TY(T)+YY)<>0 OR MP(TX(T)+XX,TY(T)+YY)=2 THEN XX=0:YY=0
310 IF MP(TX(T),TY(T))=1 THEN SOUND=(15,1):XX=0:YY=0:CURSORTX(T)*2,TY(T)*2:PRINT
[T(T)]"▒▒▒▒":MP(TX(T),TY(T))=0:SOUND=(15,15):SET[T(T)]TX(T)*16,TY(T)*16
320 IF XX<>0 OR YY<>0 THEN FPRINT[TX(T)*2,TY(T)*2]0,0[TX(T)*2,TY(T)*2+1]0,0:TP(T
X(T),TY(T))=0:TX(T)=TX(T)+XX:TY(T)=TY(T)+YY:GOSUB580
330 IF MP(TX(T),TY(T))=1 THEN FORI=50TO0STEP-1:SOUND=(4,I):SOUND=(7,1):NEXT:SOUN
D=(7,15)
340 T=TP(X,Y):IF T>0 THEN IF T=20 THEN VV=41:BOX[1]270,170,310,175,1:T=0:TP(X,Y)
=0 ELSE IF VV=0 THEN 600 ELSE 370
350 SS=SS-1:LINE[1]263+SS/7,85,263+SS/7,95:IF SS>0 THEN 190 ELSE 600
360 REM ◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢ テキ ツカマエタ ◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣
370 TV=TV-1:IF TV=-1 THEN 720
380 VR=T(T):T(T)=0:TP(TX(T),TY(T))=0:IF IT=4 THEN 190 ELSE IT=IT+1
390 FPRINT[30+IT*2,15]VR*4-3,VR*4-2[30+IT*2,16]VR*4-1,VR*4:VR(IT)=VR:GOTO190
400 REM ◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢ テキ ノ パターン ◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣
410 XX=SGN(X-TX(T)):YY=SGN(Y-TY(T)):ON T(T) GOTO 300,420,430,440,450
420 IF RND(1)<.1 AND GG=0 THEN GG=5:FORI=0TO3:FORJ=7TO0STEP-7:PAL
430 IF RND(1)<.1 THEN XX=INT(RND(1)*16)-TX(T):YY=INT(RND(1)*12)-T
440 DX=TX(T)+XX:DY=TY(T)+YY:IF MP(DX,DY)=2 THEN FPRINT[DX*2,DY*2]0,0[DX*2,DY*2+1
]0,0:MP(DX,DY)=0:GOTO300 ELSE 300
450 IF RND(1)<.05 THEN T(T)=INT(RND(1)*4)+1:GOTO300 ELSE 300
460 REM ◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢ アイテム ツカウ ◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣
470 C=500:GOTO530
480 MUSICSTOP:MUSICM$(2);M$(3):AS=2:RETURN
490 XX=INT(RND(1)*16)-X:YY=INT(RND(1)*12)-Y:GOTO270
500 MUSICSTOP:MUSICM$(6);M$(7):AS=1:RETURN
510 SP=SP+1:MUSICSTOP:MUSIC"S2M3T704D6C":CURSOR38,9:PRINTUSING"##";SP:RETURN
520 REM ◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢ トクテン ヒョウジ ◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣
530 SC=SC+C:C=0:CURSOR32,5:PRINTUSING"#######";SC:RETURN
540 REM ◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢ アナ アケ、アナ ウメ ◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣
550 DX=X+XX:DY=Y+YY:IFMP(DX,DY)=0THENIFTP(DX,DY)=0THENSOUND=(15,1):CURSORDX*2,DY
*2:PRINT"  ▒▒  ":MP(DX,DY)=1:SOUND=(15,15):SET[0]DX*16,DY*16:RETURN ELSERETURN
560 IF MP(DX,DY)=1 THEN SOUND=(15,1):CURSORDX*2,DY*2:PRINT[6-(TP(DX,DY)>0)]"▒▒▒▒
▒▒":MP(DX,DY)=0:SOUND=(15,15):IF TP(DX,DY)<>0 THEN 690 ELSE RETURN ELSE RETURN
570 REM ◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢ テキ ヒョウジ ◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣
580 F=T(T)*4:FPRINT[TX(T)*2,TY(T)*2]F-3,F-2[TX(T)*2,TY(T)*2+1]F-1,F:TP(TX(T),TY(
T))=T:RETURN
590 REM ◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢ GAME OVER ◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣
600 MUSICSTOP:MU$="S2M2T701D3C02BAGFEDC4RC":MUSICMU$;"T7R1"+MU$:SP=SP-1
610 IFSP=-1 THENCLS3:M1$="S6M3T702D3ERDERDRRRO1CRC":MUSICM1$;"T7R1"+M1$ ELSE70
620 CURSOR14,13:PRINT"GAME OVER":IF PEEK($E001)=254 THEN SC=0:SP=2:GOTO70
630 REM ◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢ タイトル ◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣
640 MUSICWAIT:CLS3:RESTORE 1260:K=INT(RND(1)*8):FORI=0TO6:READA$:H=-(K<>1)
650 CURSOR0,3+I:PRINT[H,K] A$:NEXT:CURSOR11,15:PRINT"(C) 1988 THD SOFT":CURSOR8,
17:PRINT[2]"PUSH SPACE BAR TO START"
660 FORQ=0TO1000:I=I+1+(I=7)*8:PAL,I:GET A$:IF A$=" " THEN PAL:DM=0:GOTO50
670 NEXT:PAL:DM$="▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒":DM=1:RU=0:SP=0:GOTO70
680 REM ◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢ テキ ウメ & クリア ◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣
690 FORI=0TO110:SOUND=(4,I):SOUND=(7,1):NEXT:FPRINT[DX*2,DY*2]0,0[DX*2,DY*2+1]0,
0:T=T(TP(DX,DY)):T(TP(DX,DY))=0:TP(DX,DY)=0:SOUND=(7,15):SET[7]DX*16,DY*16
700 TT=TT+1:IF TT=8 THEN MUSICSTOP:MUSIC"S4M203T7C1DECDEC#D#E":TT=0:FPRINT[SX*2+
1,SY*2]22[SX*2,SY*2+1]23,24:TP(SX,SY)=20:T(20)=10
710 C=100*T:GOSUB530:TV=TV+(T<10):IF TV=-1 THEN 720 ELSE RETURN
720 MUSICSTOP:MU$="T7S2M2D3DDCCCDDDCCCCDEFEDCRR-C":MUSIC"O4"+MU$;"O2T7RO"+MU$
730 MUSICWAIT:IF RU<11 THEN RU=RU+1:GOTO70
740 CLS3:FORI=1TO5:FPRINT[12+I*2,12]I*4-3,I*4-2[12+I*2,13]I*4-1,I*4:NEXT
750 WAIT2000:FORI=1TO5:PAL 7:FPRINT[12+I*2,12]0,0[12+I*2,13]0,0:PAL
760 FORJ=0TO600:SOUND=(4,J):SOUND=(7,1):NEXT:SOUND=(7,15):NEXT:WAIT3000
770 CURSOR12,14:PRINT"CONGRATULATION !!"
780 MU$="S6M1T7C3DCDC-B5C3R5EDCDRFFRRRRC3DCDC-B5C3R5EDCDRGGRRRRCREERDRDRFFRERCRM
3D7R5CT6C8":MUSIC"O3"+MU$;"T7RO01"+MU$:MUSICWAIT
790 WAIT2000:CLS:CURSOR11,14:PRINT"SEE YOU NEXT TIME !":WAIT3000:GOTO640
800 REM ◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢ DATA ◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣
810 DATA 000075602750257000000006EFC4A882AC86E880000000,003F030B3FB3431345612A
24A51B45A72574584,7,4
820 DATA FFFF8001800182419E79800180019E79824180018001FFFF,111E111611A1E51EA1,8,5
830 DATA FFFF8001BE7D80019E79800180019E798001BE7D8001FFFF,611911131E31181E814A1B
A1,8,6
840 DATA 8001400223C410080C30200420040C30100823C44002B001,3111311813B17B28B2C11C
B1E31E81,8,6
850 DATA 00007E7E00003FFC00001818E66700003FFC00007E7E0000,001F01223D23B45462B622
930B1E93FB1,7,5
860 DATA 000000007E3E7E0218021A401A4003DC425A401A781E0000,0030B3F03733783393D33D
83D93FB3,7,6
870 DATA 000045566D1001B26D064450111645B26C1009446B6E0000,333453293591823C31C85,
7,5
880 DATA 024003C0700E500A73CE0240024073CE500A700E03C00240,3132342843B3704804754B
547648647B48B4C13CB3D34D84,7,8
890 DATA 000000000C30081023C42004200423C408100C3000000000,004F04715533A33361C616
939930B4FB4,7,6
900 DATA 0000018002400420081010081008100420024001800000,113E131A3EA3551A51F520
52,8,5
910 DATA 00007FFE7FFE7FFE700E700E700E700E7FFE7FFE7FFE0000,004F040B4FB4,7,5
920 DATA 000000000000000000000000000000000000000000000000,005702803F05053471531B
31F530B57B38B2FB5A71,7,5
930 FORI=1TO24:READA$:FONT$(3,I)=HEXCHR$(A$):NEXT:RETURN
940 DATA 0000000000000E1214BA7737BFFF71ED0010181B0F1F316D
950 DATA 00000000000007048495EF5F6CDE683B3000818D8F0F88CB6
960 DATA 0604060000000000FBFBF9FF7F3B7900BBB9F9DF0E0B1C00
970 DATA 6020600000000000DBDE9BF7CC1CF600DD9D9FFB70D03800
980 DATA 00001F3F3FFEFCFF00001F3820E3A3B000001F3C3CE2A0BC
990 DATA 0000F8FCFC7E7FFF000000406086B2600000F07870E0A7A
1000 DATA FFEFFF7B1C3C1C00200030401020000OFCCF37701838000O
1010 DATA FFFFFFDC3C3C1C004000001020200000 7EE6DB1C30380000
1020 DATA 007804023A7A7E7C000000038706C6C0000000D3D756DEF
1030 DATA 003C4090BCBEFE7D00000000381C6C6C00000060785C6CEE
1040 DATA FC7C783000334000606870300B3C7C00636B773F07304000
1050 DATA 7E7E3E1C28F020000C2C1C18103C3E008CACDCF8C0302000
1060 DATA 3040AF972E3D2E3D3040AF90262C270F3040AF90262C262D
1070 DATA 0C02F75DAF562E1E0000800000000B0D00C02F50904040414
1080 DATA 38342A359AAF47300B01000000000002820202090AF4030
1090 DATA 3E76BE76EDFDF71EF0E030600000000003464346409F5020C
1100 DATA 0F1F3F3F0002000000000000F0D0F07000000000F0D0F07
1110 DATA 78FCFE7E002000000000000080F8D8F8F00000000080F8D8F870
1120 DATA 0F1F3F070707070000000101234000F0118381017370700
1130 DATA F8FCFEF070707000000000042416007BC08CAE8474767000
1140 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFF7E3C18000000000FFFFFFFFE7C38100
1150 DATA 0E1B1B36366666CC0C10102020404080OC12122424444488
1160 DATA 030E041223058870030C3878D8F04000030C385685887000
1170 DATA 8C181870E0800000000000000000000081010608000000
1180 DATA 0000,0002,0020,0022,0200,0202,0220,0222,2000,2002,2020,2022,2200,2202,
2220,2222
1190 DATA S2M2T703C3CDEGFEDC4RDRRC3CDEGFEDE4RC3CR4R
1200 DATA S2M2T701C4RCRC3CC4RDRRCRCRC3CE4RCRR
1210 DATA S7M3T701D8CD#EDCD#EEDEGEDEG,S2M3T704D6CDEDCDEDCDEDCDEEDEGEDEGEDEGEDEG
1220 DATA S3M1T702D8RDRCRCR,S2M2T701R8R1D4CDER8D4CDER8C4-BCDR8C4-BCD3
1230 DATA S6M1T704E5DECEDEC#E#D#E#C4,S6M1T703E5DECEDEC#E#D#E#C#E#D#E#C4
1240 DATA S2M1O1T7C3DEFGFEDCDEFGFEDCDEFGFEDCDEFGFEDCDEFGFEDCDEFGFEDCRRCRRCRRCRRC
C
1250 DATA S6M3O2T7D5RCRDCDRCRDCDRCRDCDRCRDCC3RRCRRCRRCRRCC
1260 DATA"  ________________  _______________ "
1270 DATA"     /______________/ /_____________/ "
1280 DATA"   //___ _ _  ___  //___ ____ _ / /‾ "
1290 DATA"   / ‾_ //// | / _/ /_‾_ // // // / "
1300 DATA"    ‾‾/////A | / _/ ‾‾/// ‾///// / "
1310 DATA"/‾‾‾‾////‾ // /‾‾‾‾///‾‾/_// /  T.M "
1320 DATA"‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾ "
```



★**グルメになろう講座**：グリ○のダージリン紅茶を飲んだ後、コーラを飲むと、ヨーグルト味のゲップが楽しめる。(福岡県太宰府市・**ハイカラさんがこける15才**)……【**影**：なんとまあおげれつなお方。……ぐぇっぷ。】

作品No.5-20

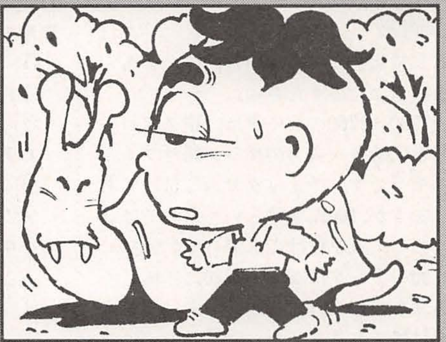
MZ-2000/2200/2500(1Z001/1Z002)用

（※2500で動かすには，2000モードで使用してください）

魔物や障害物をかわして進め進め

PHENIX KID
フェニックス キッド

守葦　慶杞



STORY

たとえばここに1人の少年がいたと思ってくれ。彼の名はPHENIX・KID。友人にはフェニ君と呼ばれている。

ごく普通の家に生まれ，ごく普通の友人と一緒に，ごく普通に遊び，ごく普通に育ってきた，ごく普通の少年である。彼のごく普通の人生は，このWONDER・FOREST（不思議の森）に迷い込んだために，まったく普通ではなくなったことはまちがいない。

とにかく，彼は今，その森にいる。誰もが恐れる魔界の森だ。彼は前に進むしかない。助けが必要だ。気が向いたら助けてやってくれ。

HOW TO PLAY

RUNすると，しばらくして（約13秒）タイトルになります。放っておくと，いつまでもテーマ曲を鳴らし続けるので，適当なところで何かキーをたたいてください。ゲーム・スタートです。

フェニ君は[4][6]キーで左右に動き，スペース・キーでジャンプです。森の魔物や障害物をかわして，とにかく進んでください。GOALに着けば面クリアです。まあ操作自体は単純なので2，3回やればわかるでしょう。

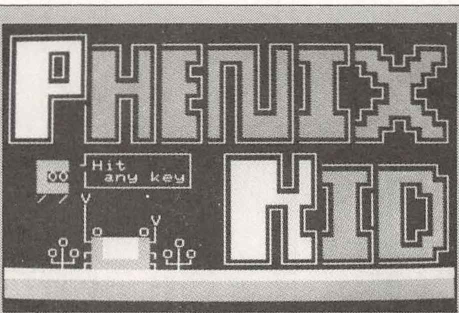
フェニ君は最初5人いて，魔物や障害物にぶつかったり，持ち時間がなくなると死んでしまいます。しかし，スコアが10,000点になるたびに，1人ずつ生き返るので，最後の1人になってもあきらめずにがんばってください。

STAGE& CHARACTER

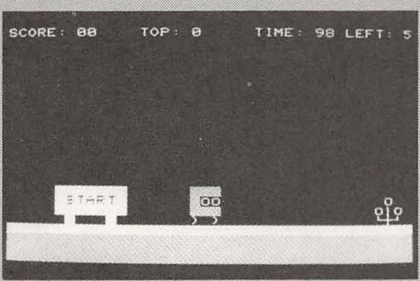
面は一応四季を表現しているつもりなので，4面まであって，4面クリアすると少しむずかしくなって1面にもどります。面クリアのときのボーナスは，残った持ち時間とノーミスかどうかに関係しています。

敵は5種類です。それぞれの動きのクセをつかんで，かわすコツを覚えてください。どの敵でも（もちろん5番目の敵でも）完全にかわす方法はあります。

それから，♥♠♦♣の四つはボーナ



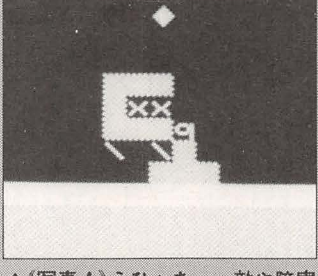
◀《写真1》ずいぶん凝ったタイトル画面だこと



◀《写真2》さあスタート！とにかく障害物をよけて進め

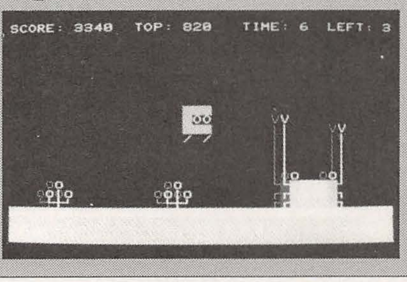


▲《写真3》ナメクジ(？)がウロウロしているんだもんなー



▲《写真4》うひゃあー，敵や障害物にぶつかるとホラ

▼《写真5》おいおい，カニさんや，そこを通してくださいな



スです。かわす必要はないのでまちがえないでください。

PROGRAM

プログラムの大まかな流れについてはREM文をつけておいたので，そちらを参考にしてください。

1730～1760のデータは，横スクロールと同時キー入力のマシン語サブ・ルーチンです。チェックサムは付けてありますが，100％完璧というわけではないので，気を付けて入力してください。

面のデータは2050～2220に圧縮してあります。これにも一応チェックサムを付けておきました。圧縮の方法はくわしく説明しませんが，1680～1710を読めば，わかるはずです。

スピード・アップのためにマルチステートメントを多用して，すばらしく見づらいプログラムにしてしまいました。ごめんなさい。かわりに，手動リナンバーしておいたので，ゆるしてください。

GRAPHIC CHARACTER

プログラムの中にキーボードから直接入力できない⇩⇦などのキャラがあります。

データリードのつごうでやむを得なかったのですが，ファンクション・キーに定義することもできないので，一番簡単と思われる入力方法を説明します。

①：まずリストを⇩や⇦のところは空白にして全部入力します。

②：画面に直接ＰＯＫＥ35，１：ＰＯＫＥ36，13と書いて[CR]します。

③：これで[00]のキーを押すと，⇩が入力できるようになるので，リストの中で⇩を入力しなければならないところをすべて入力します。

④：今度はＰＯＫＥ35，４と画面に直接書いて[CR]します。

⑤：これで[00]のキーで⇦が入力できるようになるので③と同様に⇦を入力すべきところをすべて入力します。これで完成です。

P.S.

４面クリアすると，パスワードが表示されるので，メモしておいてください。面のスタートのとき[SHIFT]＋[S]を押すとステージ・セレクトのモードになります。そのときこのパスワードを入力してください。好きな面からはじめられます。

PHENIX KIDのプログラム・リスト

```
100 GOSUB 1610:GOSUB 1070:GOSUB 1440
110 REM ―― Phenikun Move ――――――――――――――――――――
120 USR($C027):K1=PEEK($C03C):K2=PEEK($C03D)
130 CX=X:CY=Y:F=-(F=0):SF=0:CS=SC:DF=DF+(DF>0):Z=(K1=239)-(K1=191)
140 C1=ASC(CHARACTER$(X,Y+4)):C2=ASC(CHARACTER$(X+2,Y+4))
150 C3=ASC(CHARACTER$(X,Y-1)):C4=ASC(CHARACTER$(X+2,Y-1))
160 IF (K2=253)*(JF=0)*((C1=30)+(C2=30)) THEN JF=8:MUSIC "+E0"
170 JF=-(K2=253)*JF:IF JF=0 THEN Y=Y+(C1<>30)*(C2<>30):GOTO 190
180 Y=Y-1:JF=JF-1:IF (C3=30)+(C4=30)+(Y<1) THEN Y=CY:JF=0
190 C5=ASC(CHARACTER$(X+Z*2+1,Y)):C6=ASC(CHARACTER$(X+Z*2+1,Y+3))
200 C7=ASC(CHARACTER$(X+1,Y-(CY<Y)*3)):X=X-(C5<>30)*(C6<>30)*(X+Z>0)*Z
210 BX=BX+(X>18):IF (X-1<BX-(X>18))*(BX-(X>18)<X+3)*(Y-1<BY)*(BY<Y+4) THEN CURS
OR BX-1,BY:PRINT STR$(BP*100);:MUSIC"+F0":PRINT M$(7);:BX=0:SC=SC+BP*10:GOTO240
220 IF (Y>19)+(X=CX)*((Y>CY)*((C1>30)*(C1<>32)+(C2>30)*(C2<>32))+(Y<CY)*((C3>30
)*(C3<>32)+(C4>30)*(C4<>32))) GOSUB 780:IF ML=0 GOTO 860
230 IF (X<>CX)*((Y=CY)*((C5>30)*(C5<>32)+(C6>30)*(C6<>32))+(Y<>CY)*((C5>30)*(C5
<>32)+(C6>30)*(C6<>32)+(C7>30)*(C7<>32))) GOSUB 780:IF ML=0 GOTO 860
240 CURSOR CX,CY:PRINT M$(6);:IF X>18 THEN SF=1:X=18:SC=SC+1:USR($C000):W=W-1
250 CURSOR X,Y:PRINT M$(((X<>CX)-SF)*(Y=CY)*(F+1)-(Y<>CY)*3);:IF W>0 GOTO 310
260 REM ―― Scroll ――――――――――――――――――――
270 M=M+4:W=PEEK(M-1)-61:IF W<0 GOTO 960
280 A=PEEK(M-4)-61:B=PEEK(M-3)-61:C=PEEK(M-2)-61:CURSOR A,B:PRINT M$(C);
290 IF C>43 THEN BX=A:BY=B:BP=C-43:GOTO 310
300 IF C>15 THEN X(T)=A+1:Y(T)=B:T(T)=PEEK(M)-61:A(T)=PEEK(M+1)-61:B(T)=PEEK(M+
2)-61:C(T)=PEEK(M+3)-61:T=T+1:M=M+4
310 TI=TI-1:CURSOR29,0:PRINT INT(TI/6);" ";:IF TI=0 GOSUB 780:IF ML=0 GOTO 860
320 CURSOR 6,0:PRINT SC;"0":IF INT(SC/1000)>INT(CS/1000) THEN MUSIC"+C0+#C+D+#D
+E":ML=ML+1:CURSOR 38,0:PRINT ML;
330 REM ―― Monster Move ――――――――――――――――――――
340 I=0:IF T=0 GOTO 390
350 G=0:X(I)=X(I)-SF:CX=X(I):CY=Y(I):ON T(I) GOSUB 410,470,530,630,690
360 IF G=2 THEN CX=X:CY=Y:GOSUB 780:IF ML=0 GOTO 860
370 IF G=1 THEN FOR J=I TO T-1:X(J)=X(J+1):Y(J)=Y(J+1):T(J)=T(J+1):A(J)=A(J+1):
B(J)=B(J+1):C(J)=C(J+1):NEXT:T=T-1:IF T>0 GOTO 350
380 I=I+1:IF I<T GOTO 350
390 GOTO 120
400 REM ―― 1 namekuji ――――――――――――――――――――
410 X(I)=X(I)+A(I):IF(X(I)<0)+(CX<0)THEN CURSOR 0,CY:PRINT M$(20);:G=1:GOTO450
420 A=ASC(CHARACTER$(X(I)+A(I)+1,Y(I)+2)):IF (A=30)+(A>92)+(X(I)>36)+(INT(RND(1
)*15)<R) THEN A(I)=-A(I):X(I)=CX
430 CURSOR CX,CY:PRINT M$(20);:CURSOR X(I),Y(I):PRINT M$(17+F+A(I));
440 IF (X-3<X(I))*(X(I)<X+3)*(Y-3<Y(I))*(Y(I)<Y+4-F) THEN G=2
450 RETURN
460 REM ―― 2 kani ――――――――――――――――――――
470 Y(I)=Y(I)+A(I):IF CX<0 THEN G=1:GOTO 510
480 IF (Y(I)<B(I))+(Y(I)=C(I))+(INT(RND(1)*(R+20))>19) THEN A(I)=-A(I)
490 CURSOR X(I),Y(I):PRINT M$(23-(A(I)=1));
500 IF (X-1<X(I))*(X(I)<X+3)*(Y-1<Y(I))*(Y(I)<Y+4) THEN G=2
510 RETURN
520 REM ―― 3 atama ――――――――――――――――――――
530 X(I)=X(I)+A(I):IF (CX<0)+(X(I)<0) THEN CURSOR CX+1,Y(I):PRINT M$(29);:CURSO
R 0,C(I):PRINT M$(34);:G=1:GOTO 610
540 A=ASC(CHARACTER$(X(I)+SGN(A(I)+1)*3,C(I)+2))
550 IF (A=30)+(A>92)+(X(I)>35) THEN X(I)=X(I)-A(I)
560 B(I)=B(I)+1:IF B(I)>4 THEN B(I)=-4:A(I)=SGN(X-X(I))
570 Y(I)=Y(I)+B(I):CURSOR CX+1,CY:PRINT M$(29);:CURSOR CX,C(I):PRINT M$(34);
580 CURSOR X(I)+1,Y(I):PRINT M$(25+B(I)-INT(B(I)/4)*4);
590 CURSOR X(I),C(I):PRINT M$(31+A(I)+F);
600 IF (X-3<X(I))*(X(I)<X+2)*(Y-2<Y(I))*(Y(I)<Y+4)+(X-4<X(I))*(X(I)<X+3)*(Y-3<C
(I))*(C(I)<Y+4) THEN G=2
610 RETURN
620 REM ―― 4 flyer ――――――――――――――――――――
630 X(I)=X(I)+A(I):IF (X(I)<0)+(CX<0) THEN CURSOR -(CX>0),CY:PRINT M$(37);:G=1:
GOTO 670
640 B(I)=B(I)+C(I):IF ABS(B(I))=3 THEN C(I)=-C(I)
650 Y(I)=Y(I)+B(I):CURSOR CX,CY:PRINT M$(37);:CURSOR X(I),Y(I):PRINT M$(35+F);
660 IF (X-5<X(I))*(X(I)<X+3)*(Y-5<Y(I))*(Y(I)<Y+4) THEN G=2
670 RETURN
680 REM ―― 5 jumper ――――――――――――――――――――
690 X(I)=X(I)-A(I)*(B(I)=4):IF (X(I)<0)+(CX<0) THEN CURSOR 0,CY:PRINT M$(37);:G
=1:GOTO 760
700 MM$=M$(39+A(I)+F):B(I)=-(JF>0)*(B(I)=4)*9-(B(I)-4)*(B(I)<4)+4
710 IF B(I)<4 THEN X(I)=CX:B(I)=B(I)+1:Y(I)=Y(I)+B(I):MM$=M$(42+F)
720 A=ASC(CHARACTER$(X(I)+A(I)*2+2,Y(I)+4))
730 IF(A=30)+(A>92)+(X(I)>33)+(INT(RND(1)*(R+20))<C(I))THEN A(I)=-A(I):X(I)=CX
740 CURSOR CX,CY:PRINT M$(37);:CURSOR X(I),Y(I):PRINT MM$;
750 IF (X-5<X(I))*(X(I)<X+3)*(Y-5<Y(I))*(Y(I)<Y+4)+(X-3<-9) THEN G=2
760 RETURN
770 REM ―― Itai ! ――――――――――――――――――――
780 IF DF THEN RETURN
790 CURSOR CX,CY:PRINT M$(6);
800 CURSOR X,Y:PRINT M$(4);:MUSIC"-D7"
810 ML=ML-1:CURSOR 38,0:PRINT ML:IF ML=0 GOTO 840
820 CURSOR X,Y:PRINT M$(6);:Y=2:JF=0:TI=600:DD=0
830 CURSOR X,Y:PRINT M$(5);:MUSIC"+G0"
840 DF=5:RETURN
850 REM ―― Game over ――――――――――――――――――――
860 CURSOR 14,8:PRINT "┌──────────┐"
```

★スライムのスマイル。（茨城県那珂郡・切16才）……【つぐ美：どうしたんですか？影さん，にこにこして。影：突然こんなこと言われて，とまどっちゃってね。笑ってごまかそうとしてるんだけど。スマイル，スマイル。】

```
870 CURSOR 14,9:PRINT "|GAME OVER|"
880 CURSOR 14,10:PRINT "└────────┘"
890 MUSIC "G3EC-B-ARGRC4R9"
900 IF SC>HS THEN HS=SC*10:CURSOR 13,11:PRINT "YOU ARE GREAT":MUSIC "+C1+D+E"
910 CURSOR 14,13:PRINT "TRY AGAIN ?"
920 GOSUB 1360:IF K$="" GOTO 920
930 IF K$="N" THEN PRINT CHR$(6):END
940 GOSUB 1440:GOTO 120
950 REM ─── Stage Clear ───────────────────────────────
960 ST=ST+1:IF ST<5 THEN CURSOR 17,6:PRINT "CLEAR":GOTO 990
970 ST=1:R=R+1:CURSOR 12,4:PRINT "CONGRATULATION"
980 CURSOR 2,6:PRINT "PASSWORD:";PS$:MUSIC "+#B9"
990 BO=INT(TI/6)+100:CURSOR 14,8:PRINT "BONUS:";BO*10
1000 IF DD THEN CURSOR 10,10:PRINT "SPECIAL BONUS: 3000":BO=BO+300
1010 IF ST=1 THEN CURSOR 9,12:PRINT "ALL CLEAR BONUS: 5000":BO=BO+500
1020 MUSIC "+C3C+DE+EG+FB+G+D+A+F+B+A+#B7R2"
1030 CS=SC:FOR I=1 TO BO:SC=SC+1:CURSOR 6,0:PRINT SC;"0":MUSIC "+C0":NEXT
1040 IF INT(SC/1000)>INT(CS/1000) THEN MUSIC "+C0+#C+D+#D+E":ML=ML+1:CURSOR 38,
0:PRINT ML;
1050 GOSUB 1450:GOTO 120
1060 REM ─── Title ─────────────────────────────────────
1070 CONSOLEC40S0,24N:TEMPO 6
1080 PRINT " [graphic characters] ";
1090 PRINT " [graphic characters] ";
1100 PRINT " [graphic characters] ";
1110 PRINT " [graphic characters] ";
1120 PRINT " [graphic characters] ";
1130 PRINT " [graphic characters] ";
1140 PRINT " [graphic characters] ";
1150 PRINT " [graphic characters] ";
1160 PRINT " [graphic characters] ";
1170 PRINT " [graphic characters] ";
1180 PRINT " [graphic characters] ";
1190 PRINT " [graphic characters] ";
1200 PRINT " [graphic characters] Hit [graphic characters] ";
1210 PRINT " [graphic characters] any key [graphic characters] ";
1220 PRINT " [graphic characters] ";
1230 PRINT " [graphic characters] ";
1240 PRINT " [graphic characters] ";
1250 PRINT " [graphic characters] ";
1260 PRINT " [graphic characters] ";
1270 PRINT " [graphic characters] ";
1280 PRINT " [graphic characters] ";
1290 PRINT " [graphic characters] ";
1300 PRINT STRING$("■",40);STRING$("▒",79);:OUT@232,192:POKE 54247,31
1310 MUSIC "F3DG1FGAE3CF1EFGF3DG1FFGAAAAAGFE":GOSUB 1360:IF K THEN RETURN
1320 MUSIC "F3DG1FGAE3CF1EFGF3DG1FFGAAGGF3R":GOSUB 1360:IF K THEN RETURN
1330 MUSIC "F1GAFGAF3D1FGDFGD3D1DFDFGF3G1GFAG3R":GOSUB 1360:IF K THEN RETURN
1340 MUSIC "F1GAFGAF3D1FGDFGD3D1DFDFGF3A1AGGF3R":GOSUB 1360:IF K THEN RETURN
1350 GOTO 1310
1360 POKE$952,0:GET K$:POKE$952,166:K=(K$<>""):RETURN
1370 REM ─── Stage Select ──────────────────────────────
1380 PRINT CHR$(6);
1390 CURSOR 10,7:PRINT "*** STAGE SELECT ***"
1400 CURSOR 3,9:INPUT "PASSWORD:";F$
1410 IF F$=PS$ THEN CURSOR 15,11:INPUT "STAGE:";PT:IF (PT>0)*(PT<5)THEN ST=PT
1420 RETURN
1430 REM ─── Start ─────────────────────────────────────
1440 SC=0:ST=1:R=1:ML=5
1450 PRINT CHR$(6):TEMPO 7
1460 CURSOR 0,0:PRINT "SCORE:";SC*10
1470 CURSOR 13,0:PRINT "TOP:";HS
1480 CURSOR 24,0:PRINT "TIME:100 LEFT:";ML
1490 CURSOR 0,20:PRINT STRING$("■",40);
1500 FOR I=21 TO 23:CURSOR 0,I:PRINT STRING$("▒",40);:NEXT
1510 X=18:Y=10:JF=0:T=0:W=0:F=0:TI=600:DD=1:M=TT(ST-1):BX=0
1520 CURSOR 5,16:PRINT M$(9);
1530 CURSOR 10,8:PRINT "STAGE:";ST;"   ";
1540 TT$=TT$(ST-1):FOR I=1 TO LEN(TT$):PRINT MID$(TT$,I,1);:MUSIC "C0R":NEXT
1550 MUSIC "R5G3E5F3D5DG3EGEC5R3"
1560 CURSOR 10,8:PRINT SPACE$(30);
1570 CURSOR X,Y:PRINT M$(3);:MUSIC"+G0"
1580 GOSUB 1360:IF K$="s" GOSUB 1380:GOTO 1450
1590 RETURN
1600 REM ─── Read Data ─────────────────────────────────
1610 LIMIT$BFFF:DIM M$(47),TT$(3),TT(3),X(9),Y(9),T(9),A(9),B(9),C(9)
1620 SU=0:FOR I=0 TO 59:READ Y:POKE 49152+I,Y:SU=SU+Y:NEXT
1630 IF SU<>8399 THEN PRINT "Data Error in 1730 - 1760":MUSIC "+F0":STOP
1640 READ P$:PS$=MID$(P$,7,4)+MID$(P$,20,2)+" "+RIGHT$(P$,3)
1650 PS$=PS$+MID$(P$,11,4)+" "+MID$(P$,15,5)+LEFT$(P$,6)
1660 FOR I=0 TO 47:READ M$(I):NEXT
1670 FOR I=0 TO 3:READ TT$(I),TT(I):NEXT
1680 A=0:FOR I=0 TO 17:READ Y$:B=-4000:FOR J=1 TO 56
1690 C=ASC(MID$(Y$,J,1)):B=B+C:POKE 53248+A,C:A=A+1:NEXT
1700 READ D:IF D<>B THEN PRINT "Data Error in";2050+I*10:MUSIC "+F0":STOP
1710 NEXT:RETURN
1720 REM ─── Data ──────────────────────────────────────
1730 DATA 197,213,229,245,62,192,211,232,6,23,17,41,208,33,40
1740 DATA 208,197,6,39,26,119,19,35,16,250,193,19,35,16,242,62
1750 DATA 83,211,232,241,225,209,193,201,245,62,82,211,232,219
1760 DATA 234,50,60,192,62,83,211,232,219,234,50,61,192,241,201
1770 DATA "OTUKOHMY OE ISNEKONLDCANAM"
1780 DATA" [graphic characters] "
1790 DATA" [graphic characters] "
1800 DATA" [graphic characters] "
1810 DATA" [graphic characters] "
1820 DATA" [graphic characters] GOAL [graphic characters] "
1830 DATA" [graphic characters] START [graphic characters] "
1840 DATA" [graphic characters] "
1850 DATA" [graphic characters] "
1860 DATA" [graphic characters] "
1870 DATA" [graphic characters] "
1880 DATA" [graphic characters] "
1890 DATA" [graphic characters] "
1900 DATA" [graphic characters] "
1910 DATA" [graphic characters] "
1920 DATA" [graphic characters] "
1930 DATA" [graphic characters] "
1940 DATA" [graphic characters] "
1950 DATA" [graphic characters] "
1960 DATA" [graphic characters] "
1970 DATA" [graphic characters] "
1980 DATA" [graphic characters] "
1990 DATA" [graphic characters] "
2000 DATA" [graphic characters] "
2010 DATA" [graphic characters] "
2020 DATA" [graphic characters] "
2030 DATA" [graphic characters] ","♣","♦","♠","♥"
2040 DATA IN SPRING,53248,IN SUMMER,53440,IN AUTUMN,53676,IN WINTER,53924
2050 DATA bNGLbNG@bNGDcJi@cQJGcQKGbNGIcIjI^NM=><==bNGGcQJGcQKGcJk>,478
2060 DATA bNGIbNGIbNG@bNGIbNG?cJ1>bNG@bNGRcQJGcQKDbNGM^NM=><==bNG?,384
2070 DATA cGiBbNGM^NM=><==bNGIbNGMJLR>?<GLbLSI?<GLbNGH>OI>bNGM^NM=,310
2080 DATA ><==bNGBcQJOcQKP^MEH===<cQJEcJkEcQKGcNKAcKK?bHGP^HM=><==,276
2090 DATA bHG@cKI>aHG@cNIEJLR>?<CLbLS@?<CLbNGIcGj?aKLIbNG>cNK?bKGP,331
2100 DATA `I¯G@<AKbKGAcLiCbKGL^KM=><==cKK?bHGRcHK?bEG>cEKAcEIEc@kD,310
2110 DATA ^EM=><==cEKAcEI@cHI>aEG?bHGGbHGBaEL@bHGGbHGAbHG>aB1@bHG>,248
2120 DATA cKIN`I¯L@<AK`I¯B@<AKbKGGbKGP^JEH===<cOJ>>NIHcOK?bNG>cNKG,300
2130 DATA aHLAbKGO`I¯B@<AKcNI>aKG?cQJ>aNGHcOKEcEi>bNGDcOJIcOKG`A`?,426
2140 DATA A<=>aKLEcNKBaHLGbKGEcJiE^KM=><==bKGGcNIRcQJ>`KLJcOKAcQJ>,315
2150 DATA `OkI`B`BA<=>cQKAcQJ>`OkLcQK?`C`GA<=>JLR>?<BLbLS??<BLbNG@,291
2160 DATA bNG@bNGGcLkGcQJ>aNGRcQK?bNGLcQJLcQK>`@`AA<=>`C`GA;=>^MEH,356
2170 DATA ===<cQJJcLHBcEi>bIGAcLJDcJH?bGG@bGGR^GM=><==bGG@cJJ>aGGJ,250
2180 DATA cOHBcHj>bIGAcOJGcIHFaCL>^FG>aFGHaCL>^FG>aFGAcIJFcPH?aMGJ,362
2190 DATA ^MN=><==bMGDcMkDcPJ>bMGBcNH>bKGP`I¯B@<AKcNJ>bKGBcGHAcGJF,318
2200 DATA cCH?c?J?cCJEcPHCJKR>?<GKbKSA?<?KaJL@bMGGcGkGcPJ>aHGG`?`>,348
2210 DATA A;=>cQK@bNG>cNK?bKGM`I¯G@<AKJIR>?<FIbISN?<FI^KM=><==bKGB,145
2220 DATA aHLGcGIGcNI>aKG?cQJ>aNGBcOK?bNGP¯LdPB<AG¯LdPB<AB^MEH===<,332
2230 REM ─── << PHENIX KID in wonder forest >> ─── 1987 12/21 by ｒK」 ───
```

MZ-2000/2200

★私はずーっと,当たり付き自動販売機でボタンを連射すれば,当たると思っていた。(滋賀県滋賀郡・ミシガンはり丸17才)……【影：ジュースがでても,まだ連射してやつがいるもんな。編：影さんでしょ。影：はい。】

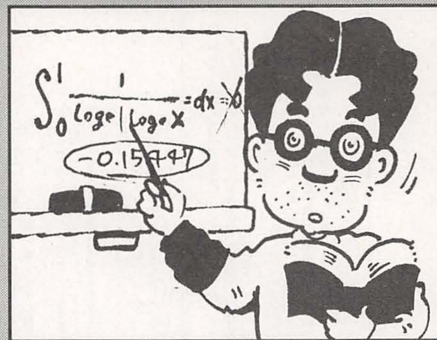
MZ-2200/2500(1Z002)用
(※2500で動かすには，2000モードで使用してください)

教師と生徒の戦いだなんて

移植版

数学教師みやびくん

（すうがくきょうし）



トシちゃん25歳

すとーりー

いつものようにみやびくんは，授業をしていました。「みやびくんの授業は，わかりやすい！」と生徒に大変人気があります。

すると，突然アンチみやびくんの転校生兄弟"M"が，教室に入ってきました。「みやびくん"おもりの部屋"で勝負だ！」

ぐぇーむ

階移動は，おもりで行なえます。スペース・キーでジャンプし，おもりを取り，トランポリンにのると，おもりの数だけ階があがります。

たとえば，2個おもりを取って，2階のトランポリンにのると，4階にあがります（1個もおもりを取らないでトランポリンにのると死んでしまいます)。

おもり

赤…取ると下に飛び，相手を殺せる

緑…取ると右に飛び，相手を殺せる

黄…普通のおもり

その他

おもりを取ると，100pts。相手を殺すと，500pts。面クリアで，1000pts。

また，おもりを，ある個数取ると面クリアです。面は，八つあります。

また，死んでも，それまで取ったおもりの数は，記憶されています。

★

グラフィック書き込みルーチンVer.5

BASICのPATTERN文と同じように，データを渡します。

CURSOR文で，座標を決定し，USR($AF40, a$)とすれば，書いてくれます。

★参考

1985年8月号ベーマガX1用「数学教師みやびくん」日野義敬氏作。

CHECKER FLAG

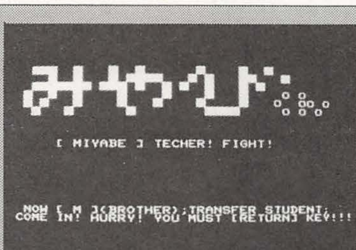
Dr.D：うーん，移植版か。まあ，何度も言うようだけど，移植の場合は，何か別の要素を加えるとか，画面構成を変えてみるとか，少し工夫をしてほしいぞ。

編：そうですね。でも，単なる移植でもプログラムの勉強になるんじゃないですか？

Dr.D：移植が悪いといってるわけではない。このぐらいのプログラムを移植できるぐらいだから，かなり実力はあると思うからこそ，オリジナリティの要素を入れてほしかったというわけなんだ。

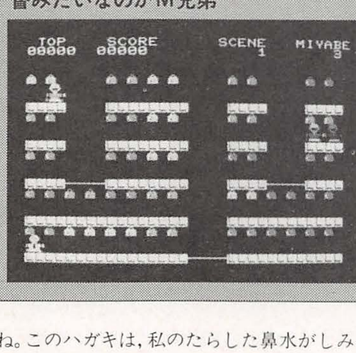
編：なるほどね。初心者の場合は移植作品でもいいから，がんばって投稿してほしいですね。

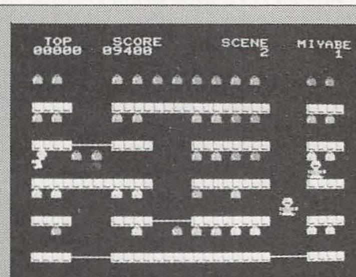
Dr.D：逆を申すと，そういうわけなんだ。



▲《写真1》数学教師みやびくんのタイトル画面。X1からの移植作品だ

▼《写真2》左下に現れるのがみやびくん。山本監督みたいなのがM兄弟





▲《写真3》2面です。とにかくおもりをある個数取っていけばいいのだ

★フッフッフッ。さわってしまったね。このハガキは，私のたらした鼻水がしみこんでいるのだ。う，うわー，影さん，ヨダレをたらさないでくださいよ。(愛知県尾張旭市・DUV I O13才)……【影：いやーん。】

```
10 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
20 REM ■            ｽｳｶﾞｸ ｷｮｳｼ ﾐﾔﾋﾞｸﾝ            ■
30 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
40 REM
50 REM ■■■■■■■ STRAT ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
60 CONSOLE C40,S0,24,GN:CCOLOR 7,0:COLOR @:TEMPO 7:LIMIT$AF3F
70 GOSUB 1800
75 GOSUB 1600
80 RO=0:SC=0:SR=0:MR=3
100 REM ■■■■■■■ INIT ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
110 RO=RO+1:SR=SR+1+(SR=7)*7:EE=0:S=0:CL=0
120 RESTORE 150
130 FOR I=0 TO 2:READ X(I),Y(I),WW(I) :NEXT I
140 FOR I=0 TO 2:T(I)=0:P(I)=0:DI(I)=0:NEXT I
150 DATA 6,5,-2,32,9,2,4,21,0
200 REM ■■■■■■■ SCREEN MAKE ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
210 PRINT CHR$(6):GRAPH C7,0123
220 FOR Y=1 TO 5:FOR X=1 TO 8:ON VAL(MID$(SR$(SR,Y),X,1))+1 GOTO 270,240
230 CURSOR X*4,Y*4+3:PRINT "────":GOTO 270
240 CURSOR X*4,Y*4+3:PRINT "■■■■":I=INT(RND(1)*3)
250 SX=X*4:SY=Y*4:CH=CC(I):GOSUB 650:SX=SX+2:GOSUB 650
260 CURSOR X*4,Y*4  :PRINT BE$(I);" ";BE$(I)
270 NEXT X,Y
280 CURSOR 5,0:PRINT "TOP    SCORE";TAB(23);"SCENE   MIYABE"
290 MUSIC "+E3+F+ER+E+F+ER+GR+GR+GR+DR+CR+DR+CR+DR+C":GOSUB 550
300 REM ■■■■■■■ MEYABE ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
310 S=-(S=0):C=2
320 IF T(2) THEN GOSUB 1030:GOTO 400
330 IF P(2) THEN GOSUB 1090:GOTO 400
340 POKE$952,0:GET A$:POKE$952,166
350 IF A$=" " THEN GOSUB 700:IF CL THEN GOTO 1500
360 WW(2)=(((A$="6")*(X(2)<33))-((A$="4")*(X(2)>5)))*2
370 CH=0:GOSUB 600:X(2)=X(2)+WW(2):CH=S+1:GOSUB 600
380 IF CHARACTER$(X(2),Y(2)+2)<>"■" THEN GOSUB 1000:GOTO 400
390 FOR I=0 TO 1:GOSUB 500:NEXT I:IF DI(2) THEN GOTO 1400
400 REM ■■■■■■■ STUDENT ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
410 FOR I=0 TO 1:C=I:IF DI(I)=1 THEN GOTO 480
420 IF T(I) THEN GOSUB 1220:GOTO 480
430 IF P(I) THEN GOSUB 1280:GOTO 480
440 CH=0:GOSUB 600
450 WW(I)=WW(I)+((X(I)>33)-(X(I)<5))*4:X(I)=X(I)+WW(I)
460 IF CHARACTER$(X(I),Y(I)+2)<>"■" THEN GOSUB 1200:GOTO 480
470 CH=S+3:GOSUB 600:GOSUB 500
480 NEXT I:IF DI(2) THEN GOTO 1400
490 GOTO 300
500 REM ■■■■■■■ CHECK ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
510 DI(2)=(X(I)=X(2))*(Y(I)=Y(2)):I=I+DI(2):RETURN
550 REM ■■■■■■■ PRINT ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
560 CURSOR  4,1:PRINT RIGHT$("00000"+STR$(HI),5)
570 CURSOR 11,1:PRINT RIGHT$("00000"+STR$(SC),5)
580 CURSOR 26,1:PRINT RO;TAB(34);MR:RETURN
600 REM ■■■■■■■ CHARACTER PRINT ■■■■■■■■■■■■■■■■■
610 CURSOR X(C),Y(C):USR($AF40,CH$(CH)):RETURN
650 REM ■■■■■■■ BELL PRINT ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
660 POSITION SX*8,SY*8:PATTERN[CH]-8,CH$(5):RETURN
670 REM ■■■■■■■ BELL CLEAR ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
680 POSITION SX*8,SY*8:PATTERN[0] -8,CH$(6):RETURN
700 REM ■■■■■■■ JUMP ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
710 CH$=CHARACTER$(X(2),Y(2)-1)
720 CURSOR X(2),Y(2)-1:PRINT " "
730 CH=0:GOSUB 600:Y(2)=Y(2)-1:CH=S+1:GOSUB 600
740 IF(CH$<>"o")*(CH$<>"m")*(CH$<>"n")THEN GOTO 780
750 MUSIC "+D1":F(2)=F(2)+1:SC=SC+100:GOSUB 550:EE=EE+1:CL=-(EE=NE(SR))
760 IF CH$="o" THEN ZX=X(2)  :ZY=Y(2)  :GOTO 800
770 IF CH$="m" THEN ZX=X(2)+1:ZY=Y(2)+1:GOTO 850
780 CH=0:GOSUB 600:Y(2)=Y(2)+1:CH=S+1:GOSUB 600:RETURN
800 REM ----------- ｱｶ ------------------------------------
810 SX=ZX+1:SY=ZY:GOSUB 670:MUSIC "-C1"
820 IF ZY=>22 THEN GOTO 780
830 ZY=ZY+1:SX=ZX+1:SY=ZY:CH=2:GOSUB 650
840 GOSUB 900:GOTO 810
850 REM ----------- ﾐﾄﾞﾘ -----------------------------------
860 SX=ZX:SY=ZY:GOSUB 670:MUSIC "E1"
870 IF CHARACTER$(ZX,ZY+2)<>"■" THEN GOTO 780
880 ZX=ZX+1:SX=ZX:SY=ZY:CH=4:GOSUB 650
890 GOSUB 900:GOTO 860
900 REM ----------- CHECK ---------------------------------
910 FOR I=0 TO 1:IF DI(I)=1 THEN GOTO 950
920 IF(ZX<>X(I))+(ZY<>Y(I))THEN GOTO 950
930 DI(I)=1:SC=SC+500:GOSUB 550:MUSIC "BOARD"
940 CH=0:C=I:GOSUB 600:X(I)=0:Y(I)=0:C=2
950 NEXT I:RETURN
1000 REM ■■■■■■■ TRAMPOLINE ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1010 CH=0:GOSUB 600:T(2)=1:X(2)=X(2)+WW(2)/2
1020 IF F(2)=0 THEN DI(2)=1:GOTO 1130
1030 CH=S+1:GOSUB 600:CH$=CHARACTER$(X(2),Y(2)+2)
1040 IF CH$="-" THEN T(2)=0:P(2)=1:GOTO 1060
1050 CH=0:GOSUB 600:Y(2)=Y(2)+2:CH=S+1:GOSUB 600:GOTO 1130
1060 CURSOR X(2)-1,Y(2)+2:PRINT "‾-‾-":MUSIC "A0"
1070 CURSOR X(2)-1,Y(2)+2:PRINT "────"
1080 M(2)=2:IF F(2)=1 THEN T(2)=0:GOTO 1120
1090 CH=0:GOSUB 600:Y(2)=Y(2)-2:CH=S+1:GOSUB 600
1100 M(2)=M(2)+1:CH$=CHARACTER$(X(2),Y(2)-2)
1110 IF(M(2)<>F(2)*2)*(CH$<>"■")*(Y(2)=>6)THEN GOTO 1130
1120 F(2)=0:P(2)=0:CH=0:GOSUB 600:CH=S+1:X(2)=X(2)+WW(2)*1.5:GOSUB 600
1130 RETURN
1200 REM ■■■■■■■ STUDENT TRAMPOLINE ■■■■■■■■■■■■■■■
1210 CH=0:GOSUB 600:T(I)=1:X(I)=X(I)+WW(I)/2:F(I)=INT(RND(1)*5)+1
1220 CH=S+3:GOSUB 600:CH$=CHARACTER$(X(I),Y(I)+2)
1230 IF CH$="-" THEN T(I)=0:P(I)=1:GOTO 1250
1240 CH=0:GOSUB 600:Y(I)=Y(1)+2:CH=S+3:GOSUB 600:GOTO 1320
```

MZ-2200

★影：あー源平がしたいよー。**編**：いいこと教えてあげましょうか。**影**：何？**編**：ガマンすることです。**影**：…。（大阪府豊中市・**オレはオレだ14才**）……【**なにわ**：X68Kの源平がついに発売されました。よろしく。】

```
1250 CURSOR X(I)-1,Y(I)+2:PRINT "‾-‾-":MUSIC "R1"
1260 CURSOR X(I)-1,Y(I)+2:PRINT "----"
1270 M(I)=2:IF F(I)=1 THEN GOTO 1310
1280 CH=0:GOSUB 600:Y(I)=Y(I)-2:CH=S+3:GOSUB 600
1290 M(I)=M(I)+1:CH$=CHARACTER$(X(I),Y(I)-2)
1300 IF(M(I)<>F(I)*2)*(CH$<>"■")*(Y(I)=>6)THEN GOTO 1320
1310 P(I)=0:CH=0:GOSUB 600:CH=S+3:X(I)=X(I)+WW(I)*1.5:GOSUB 600
1320 RETURN
1400 REM ■■■■■■■■■■ DIE ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1410 GRAPH 023:MUSIC "C4DEGFECDEDRDRDR"
1420 MR=MR-1:IF MR>0 THEN GOTO 120
1450 REM ■■■■■■■■■■ END ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1460 MUSIC "E3FREFRCRCREFREFRDRDREFREFRCRCRFGFAFF"
1470 CURSOR 14,10:PRINT "GAME OVER"
1480 HS=HS+(SC>HS)*(SC-HS):GOTO 75
1500 REM ■■■■■■■■■■ CLEAR ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1510 MUSIC "+D4+E+FR+D+E+FR+DR+DR+ER+ER+FR+FR+F+F"
1520 CURSOR 13,10:PRINT "MICE CLEAR!":MUSIC "R9R5"
1530 SC=SC+1000:F(2)=0:GOTO 100
1600 REM ■■■■■■■■■■ TITEI ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1610 PRINT CHR$(6):GRAPH C7
1620 PRINT "  ■■■ ■  ■ ■    ■   ■ ■        "
1630 PRINT "    ■ ■  ■ ■■■■  ■ ■  ■■   ■     "
1640 PRINT "  ■■■■■■ ■■■ ■  ■ ■ ■  ■ ■       "
1650 PRINT " ■ ■ ■   ■   ■   ■  ■    0 0   "
1660 PRINT " ■ ■  ■   ■  ■   ■  ■   0  00 0"
1670 PRINT "  ■  ■    ■       ■■■■   0 0 0 "
1680 PRINT:PRINT:PRINT
1690 PRINT "      [ MIYABE ] TECHER! FIGHT!      "
1700 CURSOR 0,18
1710 PRINT " NOW [ M ](BROTHER);TRANSFER STUDENT;"
1720 PRINT "COME IN! HURRY! YOU MUST [RETURN] KEY!!!"
1730 GET A$:IF A$<>CHR$(13) THEN GOTO 1730
1770 MUSIC "R7C3FEFG5R3#C#F#E#F#G5R3C#CE#EG#GB#B7":RETURN
1800 REM ■■■■■■■■■■ READ DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1810 DIM X(2),Y(2),P(2),T(2),M(2),F(2),WW(2),CC(2),DI(2),WE(8)
1820 DIM BE$(2),CH$(6),SR$(8,5)
1830 RESTORE 2000
1840 FOR I=1 TO 4:FOR J=0 TO 2:READ A$:FOR K=1 TO 32:GOSUB 1950
1850 CH$(I)=CH$(I)+CHR$(C):NEXT K,J,I
1860 READ A$:FOR K=1 TO 8:GOSUB 1950:CH$(5)=CH$(5)+CHR$(C):NEXT K
1870 FOR I=0 TO 2:READ CC(I),BE$(I):NEXT I
1880 FOR I=1 TO 8:READ WE(I):FOR J=1 TO 5:READ SR$(I,J):NEXT J,I
1890 FOR I=0 TO 11:S=0:FOR J=0 TO 15:READ A$:K=1:GOSUB 1950
1900 POKE 44864+I*16+J,C:S=S+C:NEXT J:READ SU
1910 IF SU<>S THEN PRINT "*DATA Error in";3020+I*10::END
1920 NEXT I
1930 CH$(0)=STRING$(CHR$(0),96):CH$(6)=LEFT$(CH$(0),8):RETURN
1950 REM ---------- 16 → 10 ---------------------------------------
1960 A=ASC(MID$(A$,K*2-1,1))-48:A=A+7*(A>16)
1970 B=ASC(MID$(A$,K*2  ,1))-48:B=B+7*(B>16)
1980 C=A*16+B:RETURN
2000 REM ■■■■■■■■■■ CHARACTER DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
2010 REM  0..01..12..23..34..45..56..67..78..89..9A..AB..BC..CD..DE..EF..F
2020 DATA 0000000002000001E1E1E0E0F1F1F000040200040000000787B7870F0F8F800
2030 DATA 03070F0D0F07030350585B0C6E606000C0E0F0B0F0E0C0C00B1B1B307000060C
2040 DATA 03070F0D0F0703035E5E5E0E0F1F1F00C0E0F0B0F0E0C0C07B7B7B70F0F8F800
2050 DATA 0000000002000001E1E1E0E0F1F1F000040200040000000787B7870F0F8F800
2060 DATA 03070F0D0F070303D0D8D80C0E406030C0E0F0B0F0E0C0C00A1A1A3073030300
2070 DATA 03070F0D0F070303DEDEDE0E0F1F1F00C0E0F0B0F0E0C0C07A7A7A70F0F8F800
2080 DATA 070F0B000000000000000000001F1F00C0E0A0000000000000000000000F0F000
2090 DATA 0000041F180D070343434100C0DFDF00000040F03060C0808383030000F4FC18
2100 DATA 070F0F1F180D07035D5D5E0F0F1F1F00C0E0E0F03060C0807B7BFBE0E0F0F000
2110 DATA 070F0B0000000000000000000F0F00C0E0A000000000000000000000F8F800
2120 DATA 0000041F180D0703C1C1C000002F3F18000040F03060C080C2C2820003FBFB00
2130 DATA 070F0F1F180D0703DEDEDF07070F0F00C0E0E0F03060C080BABA7AF0F0F8F800
2140 REM  0..01..12..23..3
2150 DATA 18247EFFBF9F9FFF,2,o,4,m,6,n
2200 REM ■■■■■■■■■■ SCENE DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
2210 REM     0..01..1 2..23..3 4..45..5 6..67..7 8..89..9
2220 DATA 58,10110101,10110101,12110121,11110111,11112111
2230 DATA 56,10111101,12101101,11101101,10121101,12111121
2240 DATA 62,11011111,11011011,11211011,10111011,12111211
2250 DATA 56,10101101,10101121,12101011,11121011,11111211
2260 DATA 56,11010111,11212101,11101121,10121011,12111211
2270 DATA 58,10111111,10111111,10111111,10111111,12111111
2280 DATA 58,10101011,10101011,10101211,10121111,12111111
2290 DATA 60,11101111,11101111,11101111,10121101,12111121
3000 REM ■■■■■■■■■■ MACHINE LANGUAGE DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
3010 REM  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F/SUM
3020 DATA D5,ED,4B,D1,11,04,11,80,02,21,80,BD,19,10,FD,CB,1749
3030 DATA 21,09,D1,3E,00,3C,D3,F7,E5,F5,CD,68,AF,F1,E1,FE,2509
3040 DATA 03,20,F2,3E,07,D3,F6,C9,DB,E8,CB,FF,CB,B7,D3,E8,2742
3050 DATA CD,7F,AF,23,23,CD,7F,AF,DB,E8,CB,F7,D3,E8,C9,E5,2858
3060 DATA 06,10,1A,4F,E5,21,00,00,3E,08,CB,11,30,4A,FE,08,1063
3070 DATA 20,06,CB,C4,CB,CC,18,40,FE,07,20,06,CB,D4,CB,DC,2069
3080 DATA 18,36,FE,06,20,06,CB,E4,CB,EC,18,2C,FE,05,20,06,1611
3090 DATA CB,F4,CB,FC,18,22,FE,04,20,06,CB,C5,CB,CD,18,18,2112
3100 DATA FE,03,20,06,CB,D5,CB,DD,18,0E,FE,02,20,06,CB,E5,1899
3110 DATA CB,ED,18,04,CB,F5,CB,FD,3D,20,AF,22,F3,AF,E1,3A,2375
3120 DATA F4,AF,77,23,3A,F3,AF,77,13,D5,11,4F,00,19,D1,10,1746
3130 DATA 91,E1,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,571
4000 REM ┌──────────────────────────────────────┬──────────────────────┐
4010 REM | ｽｳｶﾞｸ ｷｮｳｼ ﾐﾔﾍﾞ ｸﾝ                       | MACHINE LANGUAGE      |
4020 REM |     Original    for  X1/Turbo ('85/8)  |  GRAPHIC WRITE Ver 5  |
4030 REM |     Program     by   ﾖｼﾀｶ              |   Program by ﾄｼﾁｬﾝ 25ｻｲ |
4040 REM |     Soung       by   ﾖｳｼﾞﾛｳ             |    #AF40 ~ #AFF4      |
4050 REM | ｲｼｮｸﾊﾞﾝ ｽｳｶﾞｸ ｷｮｳｼ ﾐﾔﾍﾞ ｸﾝ                |    (320ﾄﾞｯﾄx200ﾄﾞｯﾄﾉ    |
4060 REM |     Transplant for  MZ-2200 (17-002)   |    PATTERNﾌﾞﾝﾄ ｵﾅｼﾞﾖｳﾆ   |
4070 REM |     Program     by   ﾄｼﾁｬﾝ 25ｻｲ          |    ﾃﾞｰﾀｦ ｵｸﾚﾙ｡)         |
4080 REM └──────────────────────────────────────┴──────────────────────┘
```

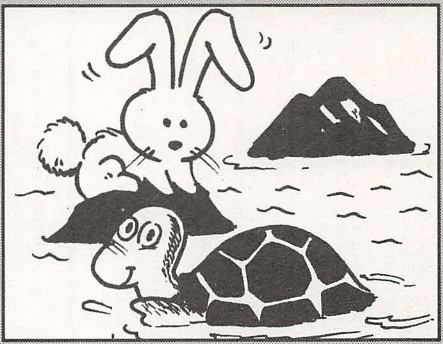
★もう30才近いつぐ美さんを「つぐ美ちゃん」と呼ぶのはいけないと思います。(広島市・久保田武文15才)……【つぐ美：なんで私が30才近いのよ。影：失礼しました。あぶあぶ～、ミルクでちゅよ。つぐ美：もう。】

作品No.5-22

MZ-2500(M25-BASIC)用

これぞパズルゲームの中のパズルゲーム

かめ君(くん)・うさぎ君(くん)



謎のパズル大好きおじさん

はじめに

昔，倉庫番というパズルゲームがあったのを知っていますか。私ははじめて見たとき，パソコンでパズルを作るとこんなに楽しいものになるんだなー，とイタク感心したものでした。

その後，市販ゲームとしてのパズルはすたれてしまいましたが，雑誌への投稿プログラムとしてはますます盛んで喜ばしい限りです。ベーマガにも「ROCKER」や「CARRYING FRUITS」など多くの機種に移植された名作が登場したのをおぼえている人も多いと思います。

さて，そんなわけで私もパズルを作ってみました。このパズル，敵もいなければ制限時間もありません。ただただむずかしさで勝負しました。ジックリ考えて全面解いてください。

ストーリー

かめ君とうさぎ君は冒険好きの少年で大の仲好しです。今日も遠くの森まで探検にやってきました。そこには大きな沼があって，浮き島や飛び石のように並んだ岩まであります。2人は夢中になって遊びました。

しばらくすると，どこからか大きな声が聞こえてきました。「これお前達，わしはこの沼の主だ！お前達はわしの眠りの邪魔をした。罰としてわしのだす問題を解いてみよ。解けるまでは家に帰さないからそのつもりで」

ルール

「問題は簡単じゃ，わしがPと印を付けておいた岩の上へうさぎが行けばよいのじゃ。ただし……」

1．かめ君，うさぎ君ともに斜めには進めません。
2．うさぎ君は浮き島と岩の上にだけ行けます。水に入るとおぼれます。
3．かめ君は水の上だけで，浮き島や岩があると進めません。
4．かめ君は，浮き島1個なら押すことができますが，一度動きだすと何かにぶつかるまで止まりません。もし，場外にでてしまったら消えてなくなります。また，うさぎ君が通過しても消えてなくなります。

プレイ

RUNするとデモ画面になります。デモでは簡単な問題をくり返し解いて見せてくれるので，解きかたのヒントにしてください。何かキーを押すとゲーム・スタートです。

かめ君，うさぎ君とも，[8][2][4][6]で上下左右に動きます。スペース・キーでかめ君とうさぎ君のコントロールの切り替えを行ないます。ギブアップは[G]キー，うさぎ君が水に落ちるかギブアップでミス1となり，ミス3でゲーム・オーバーとなります。

また，[N]キーでつぎの面へ進めます。だから，10面全部クリアしても祝福の言葉一つありません。悪しからず。

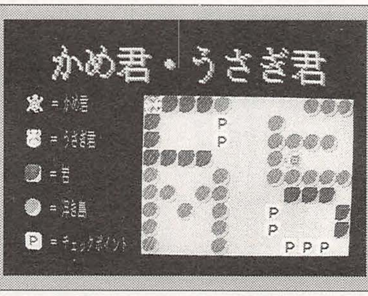
おわりに

パズルゲームは頭脳のスポーツです。指の運動に疲れた君！パズルで頭の運動をどうぞ!?

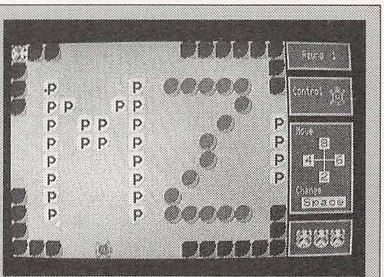
★

CHECKER FLAG

編：さすが，パズル大好きというだけのことはありますね。
Dr.D：うん，よくできておる。自分の好きなものを作る，これがやっぱり大事じゃな。プログラムも見やすいし，言うことなし。
編：ちなみに謎のパズル大好きおじさんは，キミたちのおとうさんと同じかそれより上の年令です。キミたちも負けずにがんばろう。



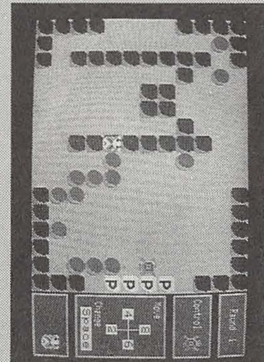
◀《写真1》タイトル・デモ。かめ君とうさぎ君が簡単な問題を解くぞ



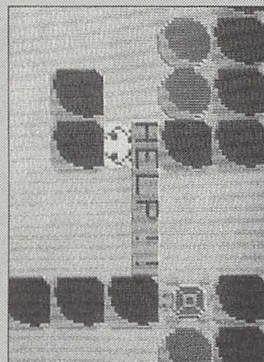
▶《写真2》うさぎ君がPの岩をすべて通ればよいのだ。かめ君と助け合ってね

MZ-2500

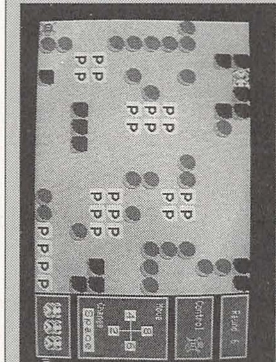
★僕の友達Aは，テレビのリモコンを指して「電卓」と言い，中山美穂のことを「木の実ナナ」と言っている。どうしようもないヤツです。(千葉市・ドキンニュウ14才)……【編：X68Kをぴゅう太なんて言ってませんね。】



◀《写真3》かめ君が道を作ってくれました。これでクリアできそうだね



▶《写真4》うさぎ君は泳げません。水に落ちると，ホラこのとおり



◀《写真5》全10面まであるんだよ。これは6面。ちなみにラウンドのスペルがちがってますね

かめ君・うさぎ君のプログラム・リスト

```
10 '=====================================================================
20 '==              かめ君・うさぎ君          10/23/87   By   T.Kodama          ==
30 '=====================================================================
40 '========( 初期設定 )==================================================
50 init "crt:40,25,0,0":init "crt2:640,200,16":def int A-Z
60 click off:klist 0:kmode 1:console 0,25:screen ,(0,1):NMAX=10
70 on stop gosub 1170:stop on:on play gosub 980:gosub 1190
80 '========( ｹﾞｰﾑ ｽﾀｰﾄ )===============================================
90 MEN=1:gosub 1000:DEMO=-1:XMIN=0:XMAX=30:YMIN=0:YMAX=22
100 MISS=3:play on:play init
110 '========( ｹﾞｰﾑ 画面 )================================================
120 gosub 690:GOVER=0:SW=1
130 line (515,0)-(637,24),13,BF:line (519,2)-(633,22),1,BF
140 C$="Raund "+right$(str$(MEN),2):symbol (544,8),C$,1,1,15
150 line (515,31)-(637,64),13,BF:line (519,33)-(633,62),1,BF
160 symbol (523,40),"Control",1,1,15:cgen 1:gosub 580
170 line (515,71)-(637,152),13,BF:line (519,73)-(633,150),1,BF
180 symbol (527,75),"Move",1,1,15
190 line (570,85)-(589,94),15,BF:symbol (572,86),"8",2,1,1
200 line (540,100)-(559,109),15,BF:symbol (542,101),"4",2,1,1
210 line (600,100)-(619,109),15,BF:symbol (602,101),"6",2,1,1
220 line (570,115)-(589,124),15,BF:symbol (572,116),"2",2,1,1
230 line (559,104)-(599,104),15:line (579,95)-(580,114),15,B
240 symbol (527,128),"Change",1,1,15
250 line (538,138)-(622,147),15,BF:symbol (540,139),"Space",2,1,1
260 line (515,159)-(637,191),13,BF:line (519,161)-(633,189),1,BF:locate 33,21
270 for I=3 to 1 step -1:if I>MISS then C$=CH$(0) else C$=KU$(1,0)
280 print C$;:next
290 '========( ﾒｲﾝ ﾙｰﾌﾟ )================================================
300 K$=inkey$:if K$="" goto 300
310 gosub 360:if P=0 then gosub 920:goto 340
320 if GOVER<>0 then if MISS=0 then gosub 870:goto 90 else goto 120
330 goto 300
340 MEN=MEN+1:if MEN>NMAX then 90 else goto 100
350 '========( ｲﾝﾌﾟｯﾄ ﾁｪｯｸ )=============================================
360 if K$=" " then gosub 580:return
370 if K$="G" or K$="g" then gosub 800:return
380 if K$="N" then if MEN=NMAX then MEN=1:goto 100 else MEN=MEN+1:goto 100
390 DX=((K$="4")-(K$="6"))*2:DY=((K$="8")-(K$="2"))*2
400 if DX=0 and DY=0 then return
410 gosub 540:gosub 430:return
420 '========( かめ君・うさぎ君 移動 )====================================
430 XKU=XKU(SW)+DX:YKU=YKU(SW)+DY:screen 1
440 if XKU<XMIN or XKU>XMAX or YKU<YMIN or YKU>YMAX then return
450 A$=scrn$(XKU,YKU):if SW=1 then 480
460 if A$="4" then gosub 620:return
470 if A$=" " then 500 else return
480 if scrn$(XKU(1),YKU(1))="4" then locate XKU(1),YKU(1):print CH$(0);
490 if scrn$(XKU,YKU)="8" then locate XKU,YKU:print CH$(1);:P=P-1
500 screen 0:locate XKU(SW),YKU(SW):print CH$(0);:XKU(SW)=XKU:YKU(SW)=YKU
510 locate XKU(SW),YKU(SW):print KU$(SW,MUKI(SW));
520 if SW=1 and A$=" " then gosub 800:return else return
530 '========( かめ君・うさぎ君 の 向き を 変える )========================
540 MUKI=-(DY=-2)-(DX=2)*2-(DY=2)*3-(DX=-2)*4-1
550 if MUKI<>MUKI(SW) then MUKI(SW)=MUKI:screen 0:locate XKU(SW),YKU(SW):print
 KU$(SW,MUKI(SW));
560 return
570 '========( Control 入替え )===========================================
580 SW=SW+1:if SW>1 then SW=0
590 if DEMO then screen 0:locate 37,5:print KU$(SW,0);
600 return
610 '========( 浮き島 移動 )==============================================
620 X=XKU:Y=YKU:if XKU=XKU(1) and YKU=YKU(1) then return
630 XX=X+DX:YY=Y+DY
640 if XX<XMIN or XX>XMAX or YY<YMIN or YY>YMAX then 670
650 if scrn$(XX,YY)<>" " then return
660 locate X,Y:print CH$(0);:locate XX,YY:print CH$(2);:X=XX:Y=YY:goto 630
670 locate X,Y:print CH$(0);:return
680 '========( 面 を 書く )===============================================
690 gosub 780:line (0,0)-(511,191),5,BF:MUKI(0)=1:MUKI(1)=1
700 on MEN restore 1770,1790,1810,1830,1850,1870,1890,1910,1930,1950
710 P=0:cgen 1:screen 1:for I=1 to 12:read C$:Y=(I-1)*2
720 for J=1 to 8:A=val("&h"+mid$(C$,J,1))
730 X=(J-1)*4:K=A¥4:locate X,Y:print CH$(K);:if K=3 then P=P+1
740 X=X+2:K=A mod 4:locate X,Y:print CH$(K);:if K=3 then P=P+1
750 next:next:read XKU(0),YKU(0),XKU(1),YKU(1):screen 0
760 for I=0 to 1:locate XKU(I),YKU(I):print KU$(I,MUKI(I));:next:return
770 '========( Clear Screen )============================================
780 screen 1:cls 3:screen 0:cls:return
790 '========( Help !! [Give up] )========================================
800 play off:play init
810 cgen 0:screen 0:locate XKU(1),YKU(1):print [2] "HELP!!":screen 1:crev 1:lo
cate XKU(1),YKU(1):print [6] "HELP!!":crev 0:cgen 1
820 sound 7,&HFC:sound 8,&H10:sound 11,&HF0:sound 12,&H4:sound 1,0
830 for I=0 to 150 step 5::sound 13,&H29
```

★私の寝ぐせはとてもひどいものです。なんと，朝起きると背が13cmも高くなっているのです。(埼玉県熊谷市・小杉一成16才)……【影：し，失礼な！ホラ…。Dr.D：どうせワシは，髪の毛がたつなんてことないよーだ。】

```
 840 for J=0 to 100 step 5:sound 0,255-J-I:next:next
 850 GOVER=1:MISS=MISS-1:pause 5:play on:play init:return
 860 '========( Game Over )===============================================
 870 gosub 780:play off:play init
 880 A$="GAME  OVER":symbol (100,36),A$,3,3,15:symbol (94,38),A$,3,3,10
 890 play "o5l8fed4c+4d4.ef4fed4c+4d4.rfedef4.fefag4fed4c+4d4r4","q5o3l8bbbbbbb
bbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbb":play wait
 900 gosub 780:return
 910 '========( 面 Clear )===============================================
 920 gosub 780:play off:play init
 930 A$="RAUND"+akcnv$(right$(str$(MEN),2))+"  CLEAR"
 940 symbol (4,32),A$,3,3,9:symbol (0,30),A$,3,3,13
 950 play "o5l4cegagegagab>c2d2c2","q3o4l4cegagegagab>c2d2c2":play wait
 960 gosub 780:return
 970 '========( B.G.M )===================================================
 980 play "o5l8egegagagagab>c4rd4c<bagfedc4<b4>c4r4ddd4eee4fefag4edc4r4","q3o4l
8ccccccccccccccccccccccccccccrcccceeeeeeeeeeeeccccr":return
 990 '========( ﾀｲﾄﾙ ﾃﾞﾓ )===============================================
 1000 gosub 780:cgen 1:screen 1:key 0,""
 1010 A$="かめ君・うさぎ君":symbol (64,5),A$,4,2,9:symbol (60,4),A$,4,2,13
 1020 A$(0)=KU$(0,0):A$(1)=KU$(1,0):for I=1 to 3:A$(I+1)=CH$(I):next
 1030 restore 1720:for I=0 to 4:locate 1,I*4+6:print A$(I):read A$:symbol (64,I*
32+48),A$,1,1,14:next:play on:play init
 1040 line (239,48)-(623,191),5,BF:XMIN=15:YMIN=6:XMAX=37:YMAX=22:DEMO=0
 1050 screen 1:for I=0 to 8:locate 15,I*2+6:print string$(12,CH$(1));:next
 1060 P=7:SW=0:GOVER=0:MUKI(0)=1:MUKI(1)=1:restore 1730:for I=0 to 8:read A$
 1070 Y=I*2+6:for J=1 to 12:A=val(mid$(A$,J,1)):X=(J-1)*2+15
 1080 if A<4 then screen 1:locate X,Y:print CH$(A);:goto 1110
 1090 A=A-4:if A=0 then screen 1:locate X,Y:print CH$(0);
 1100 screen 0:locate X,Y:print KU$(A,MUKI(A));:XKU(A)=X:YKU(A)=Y
 1110 next:next
 1120 restore 1750:read Q$:Q=len(Q$)
 1130 for R=1 to Q:K$=mid$(Q$,R,1):if K$="0" then K$=" "
 1140 I$=inkey$:if I$<>"" then return
 1150 gosub 360:pause 2:next:pause 5:screen 0:cls:goto 1050
 1160 '========( Break )=================================================
 1170 gosub 780:init "crt:80,25,1,1":play off:play init:end
 1180 '========( ｷｬﾗｸﾀ 設定 )==============================================
 1190 restore 1260:for I=1 to 45:read C$,D$:def chr$(val("&H"+C$))=hexchr$(D$):n
ext
 1200 restore 1220:for I=0 to 3:read C$,D$:CH$(I)=C$+"⇩⇐⇐"+D$+"⇧":next
 1210 for I=0 to 1:for J=0 to 3:read C$,D$:KU$(I,J)=C$+"⇩⇐⇐"+D$+"⇧":next:next:re
turn
 1220 data "  ","  ","01","23","45","67","89",":;"
 1230 data "LM","NO","PQ","RS","TU","VW","XY","Z["
 1240 data "<=",">?","@A","BC","DE","FG","HI","JK"
 1250 '========( P.C.G ﾃﾞｰﾀ )=============================================
 1260 data 20,0000000000000000000000000000000000000000000000
 1270 data 30,0000000000000003F7FFFFFFFFFFFF0000000000000000
 1280 data 31,0002030101010303FCFEFFFFFFFFFFFF0000000000000000
 1290 data 32,0000000000000633FFFFFFFFFFFF7F3F0000000000000000
 1300 data 33,0307070F1F7FFEFCFFFFFFFFFFFFFEFC0000000000000000
 1310 data 34,00000000000000000000000000000071F3F7F7FFFFFFFF
 1320 data 35,0000000000000000000040202030307E0F8FCFEFEFFFFFF
 1330 data 36.000000000000000000000040211F07FFFFFF7F7F3F1F07
 1340 data 37,00000000000000007070F1E3EFCF8E0FFFFFFEFEFCF8E0
 1350 data 38,3F7FFFF0F0F3F3F33F7FFFFFFFFFFFFFF3F7FFFF0F0F3F3F3
 1360 data 39,FCFEFF3F1F8FCF8FFCFCFCFEFEFEFCFCFCFEFF3F1F8FCF8F
 1370 data 3A,F0F0F3F3F3FF7F3FFFFFFFFFFFFF1C00F0F0F3F3F3FF7F3F
 1380 data 3B,1F3FFFFFFFFFFEFCFCF8F8F0E08000001F3FFFFFFFFFFFEFC
 1390 data 3C,377F73737F3F3F7933776F5F5F2F376F337763535F2F3769
 1400 data 3D,ECFECECEFEFCFC9ECCEEF6FAFAF4ECF6CCEEC6CAFAF4EC96
 1410 data 3E,73676F7F7F3F1F075E3D3B576F3E1D0752252B576F3E1D07
 1420 data 3F,CEE6F6FEFEFCF8E07ABCDCEAF67CB8E04AA4D4EAF67CB8E0
 1430 data 40,001F3F797CFEFFFF0019366F77FBBDDE0019366974FABDDE
 1440 data 41,009EFFFFF2737FFF009EE75BBCFEFFFF009EE75BB0727FFF
 1450 data 42,FFFFFE7C793F1F00DEBDFB776F361900DEBDFA7469361900
 1460 data 43,FF7F73F2FFFF9E00FFFFFEBC5BE79E00FF7F72B05BE79E00
 1470 data 44,071F3F7F7F6F6773071D3E6F573B3D5E071D3E6F572B2552
 1480 data 45,E0F8FCFEFEF6E6CEE0B87CF6EADCBC7AE0B87CF6EAD4A44A
 1490 data 46,793F3F7F73737F376F372F5F5F6F773369372F5F53637733
 1500 data 47,9EFCFCFECECEFEECF6ECF4FAFAF6EECC96ECF4FACAC6EECC
 1510 data 48,0079FFFF4FCEFEFF0079E7DA3D7FFFFF0079E7DA0D4EFEFF
 1520 data 49,00F8FC9E3E7FFFFF00986CF6EEDFBD7B00986C962E5FBD7B
 1530 data 4A,FFFECE4FFFFF7900FFFF7F3DDAE77900FFFE4E0DDAE77900
 1540 data 4B,FFFF7F3E9EFCF8007BBDDFEEF66C98007BBD5F2E966C9800
 1550 data 4C,030767E3E0702000030567E3E7783413000000000070F1F1F
 1560 data 4D,C0E0E6C7070E0400C0A0E6C7E71E2CC80000000000E0F0F8F8
 1570 data 4E,0000002070E0E1001212133478E7E1001F1F1F1F0F070000
 1580 data 4F,000000040E0787F04848C82C1EE787F0F8F8F8F8F0E00000
 1590 data 50,607078100000004060707S1F102827640000000F1F3F3F3F
 1600 data 51,183C7C2000060F0F183C7CE020569D9F000000C0E0F0F0F0
 1610 data 52,C0808080107870G0E4A7A8901F7870603F3F3F1F0F000000
 1620 data 53,0F0F0600207C3C189F9D5620E07C3C18F0F0F0E0C0000000
 1630 data 54,0FE1E07020000000FE1E77834131212000070F1F1F1F1F
 1640 data 55,0087070E04000000087E71E2CC84848000E0F0F8F8F8F8
 1650 data 56,002070E0E3670703133478E7E36705031F1F0F0700000000
 1660 data 57,00040E07C7E6E0C0C82C1EE7C7E6A0C0F8F8F0E000000000
 1670 data 58,183C3E040060F0F0183C3E07046AB9F90000003070F0F0F
 1680 data 59,060E1E0801010103060E1EF80915E527000000F0F8FCFCFC
 1690 data 5A,F0F06000043E3C18F9B96A04073E3C180F0F0F0703000000
 1700 data 5B,02000000081E0E0626E41408F81E0E06FCFCFCF8F0000000
 1710 '========( ﾃﾞﾓ 用 ﾃﾞｰﾀ )=============================================
 1720 data "= かめ君","= うさぎ君","= 岩","= 浮き島","= チェックポイント"
 1730 data 511100022222,100030020000,100030022224,111100020000,200020022222
 1740 data 220220001110,202020030001,200020030001,200020003330
 1750 data 8444884266622444444222244442688886666886666688422624488426222448842622
40666622266622222666
 1760 '========( 面 ﾃﾞｰﾀ )================================================
 1770 data 54000555,40000001,4C032AA1,4F0F0020,0CF30083,0CF30203
 1780 data 0C030203,0C030803,4C032000,4C032AA1,40000001,54000555,10,22,0,0
 1790 data A5415155,80010101,20000111,45400111,00002000,C5002020
 1800 data C1002020,C5002291,4C002001,0CAAB281,00003001,F555F3F5,24,12,6,6
 1810 data 515FF054,402AB08A,44100040,44105048,48100048,48100048
 1820 data 4A90F048,A090FA48,84080200,40F3FA58,7F000048,40000555,4,18,0,8
 1830 data 480AA801,08000000,08000000,0FFFCF00,8C000300,8C140300
 1840 data 8C0503AA,0C000302,0FFFFF02,02000002,02000000,6A000001,20,22,10,10
 1850 data 62000001,4A8A8000,444453C1,000003C1,6A3C50C1,453C0000
 1860 data 453CF041,6A3CF041,083CFC41,00000020,000002A8,402A0020,2,10,6,12
 1870 data 05500005,04180008,00000008,A200AF20,203C0F20,20BC202A
 1880 data 223C2200,20000FC0,0F000FC5,0F150081,20000000,21000AFF,0,22,6,0
 1890 data A00F0208,2540C000,00403120,00400CA5,40554300,00000080
 1900 data 48954300,08100C00,08143200,0800C200,00030201,429C0101,30,0,10,22
 1910 data 1550FFFF,001003FC,40000003,400A0000,400000A8,40154000
 1920 data 56104100,AA005500,AA000000,AA000000,9A100001,AA004000,6,8,10,0
 1930 data 401553FF,08100303,2A92A333,20100333,A2914333,80000333
 1940 data 55140303,20840003,19440303,20040333,19440303,200553FF,0,22,18,22
 1950 data 56556403,40000103,40000103,40155103,40200903,412A1123
 1960 data 65221220,012A1123,40200923,40155123,40001123,5015214F,12,12,20,0
```



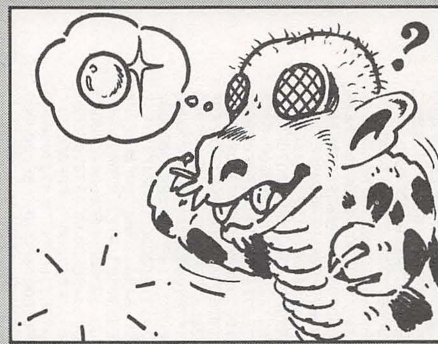
MZ-2500

★ＯＦのネタが思いつかない。どうせボツなら考えなくてもいいや…と思ってしまう。何度もボツになっているなさけないボク。(愛知県豊橋市・**ザジズゼゾ13才**)……【**影**：それなら，ハガキなんてだすなよなー。もう。】

PASOPIA7 用

ぎょっとする超大作ゲームの登場

玉（ぎょく）



お楽しみはこれからだ

◆ストーリー

私はごく普通の怪獣でした。

ある日，会社から帰ってきたとき，私の家が消えていました。まだ新築して間もなかった私の家が……。こんなことなら災害保険に入っていればよかった……。

悲しむ私の目の前にいつのまにか穴があいていました。私は無意識のうちに穴に飛び込んでいました。

長い長い穴を落ちていくとき，私はすべてを思いだしました。

「そうだ！玉を四つ集めるのだ！そしてそれを4か所にはめこまなければ……。そう，私の前世は……」

◆遊びかた

[4][6]で左右移動，[8]でジャンプ，スペース・キーで火をはきます。火は敵を殺すためだけに使います。

1シーンは8画面で4シーンまであります。各シーンで玉とカギを取り，扉に入ってください。また，シーン1ではバイブルというアイテムを取ることができます。これは一定時間壁を通りぬけることができるもので，[5]で使えます。

《第1表》プログラムの内容

行	内容
50～ 530	メイン
540～ 780	各種サブ・ルーチン
790～ 880	やられた
890～1040	タイトル
1050～1120	パスワード
1130～1230	エンディング
1240～1420	画面作成
1430～1640	イニシャライズ1
1650～1670	イニシャライズ2
1680～2240	データ

◆エレベータについて

エレベータはその上に乗ることにより，[8]と[2]で上下に動かすことができます。シーン3ではうまく使わないと，きっとハマることでしょう。

◆穴について

穴というのは【◎】のことです。これはシーン4にのみあり，この場所にいくと，画面下にメッセージがでます。このとき，[1]～[4]のキーを押してセットする玉を選んでください。ヒントはシーン4の壁にあります。

《第2表》主な変数

変数	内容
X, Y, X( ), Y( )	自分，敵の座標
SX, SY	現在いる画面の座標
S, T	キー入力
TM, DN, SN	時間，残り数，面数

◆プログラム

このプログラムではテキスト・マルチページを利用した瞬間画面表示を行なっています。

面データは4進数で，かなりいいかげんな方法で読み込んでいます。画面作成のときに画面が変になりますが，単なる遊びです。

パスワードはもっと短くもできたのですが，とくに意味もないのでそのままにしました。

機械語にはチェックサムが付いていますが，ただ，たし算をするだけの単純なものなので，実行させるまえにSAVEしておいてください。

◆さいごに

自分のキャラって作りにくい！結局バブルンを参考にしてしまいました。敵キャラならすぐに作れるんだけど……。やっぱり私の趣味はグロだったのだろうか……。

このゲームは，最初よりかなり簡単に作り直しました。あまり時間をかけずに最後までいけることと思います。

書き忘れてましたが，タイトルでリターン・キーを押すとパスワードを入力することができます。

★　★

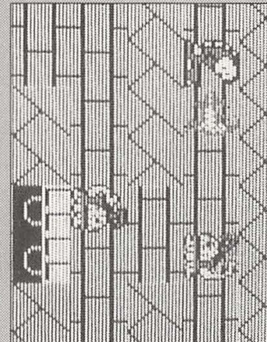


◀《写真1》ぐわーっ！なんというタイトルなんだ

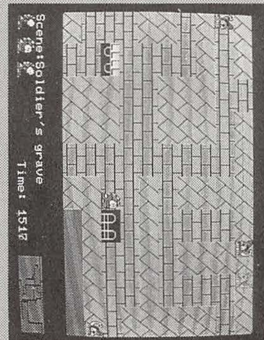


▶《写真2》一つのシーンは8画面で構成されているぞ

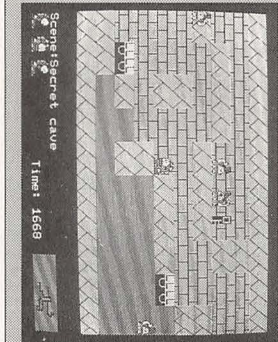
★日本デクスタの「将軍」の広告で，刀をふりあげている人は，丹波哲郎に似ている。最後に，N. K君へ。Yシャツ！（山口県防府市・渡辺晃司13才）……【影：千葉真一と谷隼人に似てるのもいたらキイハンターだな。】



◀《写真3》ボーッ！火をはく怪獣。敵をやっつける



▶《写真4》扉を見つけた！カギは取ったかな？



◀《写真5》これはシーン2。右下は通ったマップだ

玉のプログラム・リスト

```
10 GOTO 1440
20 GOSUB 1660
30 GOSUB 900
40 GOSUB 1250:SCREEN ,,SX+SY*4,SX+SY*4
50 '■■■■||||||■■■■■■■■||| Main ||||■■■■■■■■|||||||■■■■■
60 SOUND=(0,B(0,SO)):SOUND=(2,B(1,SO)):SOUND=(1,0):SOUND=(3,0):SOUND=(14,4):SOUN
D=(15,5)
70 OUT &H30,&H16:S=INP(&H31):A=INSTR(" L",CHR$(SCREEN(X,Y+2)))
80 B=INSTR(" L",CHR$(SCREEN(X,Y+4))):C=INSTR("∪/\",CHR$(SCREEN(X,Y+(Y>0))))
90 IF ((S AND 32)=0)*I(1) THEN BL=25:I(1)=0:PLAY "o5l16a"
100 X0=X+((S AND 16)=0)*2-((S AND 64)=0)*2
110 Y0=Y+((S AND 1)=0)*(A>0)*(C=0)*2-(A=0)*2-(A=2)*((S AND 4)=0)*(B=0)*2
120 SOUND=(15,15):SU=SX:IF (X0>-1)*(X0<39) GOTO 150
130 SX=SX+1+(X0<0)*2:X0=(X0<0)*-38:IF (SX<0)+(SX>3) THEN SX=(SX<0)*-3
140 Y0=Y:A=0:GOSUB 550
150 SV=SY:IF (Y0>-1)*(Y0<19+(A=2)*2) GOTO 190
160 SY=SY+1+(Y0<0)*2:Y0=(Y0<0)*-18:IF (SY<0)+(SY>1) THEN SY=-(SY<0)
170 IF A=2 THEN Y0=-16*(Y0=18)
180 X0=X:GOSUB 550
190 IF (ABS(X-X0)>2)+(ABS(Y-Y0)>2) GOTO 240
200 D=INSTR("■L ",CHR$(SCREEN(X0,Y0))):BL=BL+(BL>0):IF (D>1)*(BL=0) THEN X0=X
210 IF D=1 GOTO 800
220 ON INSTR("▬□╮●╱◥",CHR$(SCREEN(X0+1,Y0))) GOSUB 620,630,640,690,720,720
230 IF JK=4 GOTO 1140
240 T=STRIG(0):IF T*(FR=0)*(X0>1)*(X0<37) THEN NOISE "s0m2o2l16ca","m0o2l8c":FR=
1:GOTO 260
250 IF FR THEN U=X+2-4*MK:C=10:CALL GP(U,Y,C):FR=0 ELSE FR=0
260 CALL GP(X,Y,Q):IF X0<>X THEN MK=-(X0<X)
270 C=MK*5+FR:CALL GP(X0,Y0,C):IF FR THEN I=X0+2-4*MK:C=C+1:CALL GP(I.Y0.C)
280 SOUND=(3,13):SO=(SO+1) MOD 48
290 LINE(240+SU*20+(X¥4)*2,180+SV*10+Y¥2)-STEP(1,0),PSET,0,BF
300 PSET(240+SX*20+X0¥2,180+SY*10+Y0¥2),1
310 SOUND=(7,15):IF (A<>2)+(Y=Y0) GOTO 350 ELSE SOUND=(6,4):SOUND=(7,4)
320 SWAP X,X0:SWAP Y,Y0:Y0=Y0+2:GOSUB 560:SWAP X,X0:SWAP Y,Y0:Y=Y-2
330 IF ABS(X0-X)>2 THEN U=X0 ELSE U=X
340 SCREEN ,,SX+SY*4,SX+SY*4:SWAP X0,U:Y0=Y0+2:Z=2:GOSUB 580:SWAP U,X0:Y0=Y0-2
350 SCREEN,,SX+SY*4,SX+SY*4:X=X0:Y=Y0:IF (S AND 2)=0 GOTO 800
360 IF FR=0 GOTO 400 ELSE FOR I=0 TO 4
370 IF (E(I)=0)+(ABS(X(I)-X-2+MK*4))3)+(ABS(Y(I)-Y))3) GOTO 390
380 E(I)=0:NOISE "o1m0l16c132a":CALL GP(X(I),Y(I),Q)
390 NEXT
400 IF E(EN) GOTO 440 ELSE E(EN)=1
410 IF RND(.5 THEN U=INT(RND*10)*4:V=0 ELSE U=INT(RND*2)*38:V=INT(RND*10)*2
420 IF (ABS(X-U)<5)*(ABS(Y-V)<5) GOTO 410
430 X1(EN)=(U=38)*2-(U=0)*2:GOTO 500
440 U=X(EN)+X1(EN):IF (U<0)+(U>38) THEN E(EN)=0:GOTO 490
450 A=INSTR(" L",CHR$(SCREEN(U,Y(EN)))):IF A THEN X1(EN)=-X1(EN):U=X(EN)
460 A=INSTR(" L",CHR$(SCREEN(X(EN),Y(EN)+2)))
470 V=Y(EN)-2*(A=0):IF V>18 THEN E(EN)=0:GOTO 490
480 IF (X1(EN)=0)*A THEN X1(EN)=SGN(X-X(EN))*2
490 CALL GP(X(EN),Y(EN),Q):EM(EN)=-(U<X(EN))
500 IF E(EN) THEN C=EM(EN)*5+KK(EN)+3:CALL GP(U,V,C)
510 KK(EN)=1-KK(EN):X(EN)=U:Y(EN)=V:EN=(EN+1) MOD 5:IF (X=U)*(Y=V) GOTO 800
520 COLOR 7:TM=TM-1:LOCATE 23,24:PRINT USING "#####";TM;
530 IF TM=0 THEN DN=0:GOTO 800 ELSE 60
540 '|||■■■■■ Subroutine
550 FOR I=0 TO 4:E(I)=0:CALL GP(X(I),Y(I),Q):NEXT:RETURN
560 COLOR 9:LOCATE (X0¥4)*4,Y0:PRINT "┬┴┬";STRING$(4,29);CHR$(31);"┴┬┴";:RETUR
N
570 IF (SN(3)*(Z=3) THEN Z=4
580 FOR L=0 TO 1:LOCATE (X0¥4)*4,Y0+L:COLOR CC(Z*2+L):PRINT A$(Z*2+L);:NEXT
590 Z=Z+(Z=4):RETURN
600 GOSUB 560:LOCATE X0+1,Y0:COLOR 6:PRINT "□"+CHR$(31)+CHR$(29)+"┣":RETURN
610 COLOR VAL(MID$("6247",SN+1,1)):LOCATE X0+1,Y0:PRINT "●":RETURN
620 GOSUB 560:I(1)=1:COLOR 6:LOCATE 0,21:PRINT "You got a bible.":RETURN
630 GOSUB 560:I(0)=1:COLOR 6:LOCATE 0,21:PRINT "You got a key.  ":RETURN
640 IF I(0)=0 THEN RETURN ELSE SOUND 0,0
650 X=(IX(SN,3) MOD 10)*4:Y=(IY(SN,3) MOD 10)*2:GOSUB 550:I(0)=0:SN=SN+1:GOSUB 1
060
660 CLS:LOCATE 5,12:COLOR 7:PRINT USING "Your password.    &         &";SV$
670 LOCATE 15,16:PRINT "Please press space bar.":TM=2000
680 WHILE (STRIG(0))=0:WEND:GOTO 40
690 GOSUB 560:I(2+SN)=1:COLOR 6:LOCATE 0,21:PRINT "You got a ball. "
700 IF SN<>1 THEN RETURN ELSE SCREEN ,,4:COLOR 15
710 LOCATE 24,6:PRINT SPACE$(16):LOCATE 24,7:PRINT STRING$(16,"X"):RETURN
720 SOUND 0,0:LOCATE 0,21:PRINT "Select ball.1234"
730 FOR I=0 TO 3:COLOR%(12+I,21)-(12+I,21),VAL(MID$("6247",I+1,1))*I(2+I):NEXT
740 OUT &H30,127:WHILE INKEY$<>"":WEND
750 I=VAL(INKEY$):IF (I<1)+(I>4) GOTO 750 ELSE IF I(I+1)=0 GOTO 750
760 JK=JK-(INSTR("1342",HEX$(I))=SX+1)
770 COLOR%((X0¥4)*4,Y0)-((X0¥4)*4+3,Y0+1),VAL(MID$("6247",I,1))
780 LOCATE 0,21:PRINT "You set a ball.  ":I(I+1)=0:RETURN
790 '■■■■■||||||■■■■■■■■|||| Die ||||■■■■■■■■||||||■■■■■
800 JK=0:SOUND 0,0:Y0=-7:S=20:GOSUB 550:U=X:V=Y:CALL GP(X,Y,Q)
810 FOR I=0 TO 13:U=U-2:V=V+Y0/2:S=S+Y0/2:IF U<0 THEN U=38
820 SOUND=(0,39+S):SOUND=(1,0):IF (V<0)+(V>18) THEN V=(V<0)*-18
830 C=1:CALL GP(U,V,C):FOR J=0 TO 300:NEXT:CALL GP(U,V,Q):Y0=Y0+1:NEXT
840 SOUND 0,0:DN=DN-1:IF DN<0 GOTO 860
850 GOSUB 1090:GOTO 40
860 COLOR 7:LOCATE 12,9:PRINT " G A M E  O V E R "
870 LOCATE 13,12:PRINT " Please press space bar. "
880 WHILE (STRIG(0))=0:WEND:GOTO 20
890 '■■■■■||||||■■■■■■■■|||| Title ||||■■■■■■■■||||||■■■■■
900 CLS:RESTORE 2230:SN=3:FOR I=0 TO 5:X0=8:Y0=I*3+7
910 Z=VAL(MID$("1235.6",I+1,1)):ON I+1 GOSUB 570,570,570,570,600,570
920 COLOR 7:READ A$:LOCATE 14,I*3+8:PRINT STRING$(10,"・");" ";A$:NEXT
```

★個人的にJR−100のプログラムを楽しみにしていたのですが，とうとう載らなくなってしまったんですね。わがマシンMZ−700もそうなるのでしょうか。(宮城県仙台市・**鈴木俊哉20才**)……【**編**：みんな，がんばろう。】

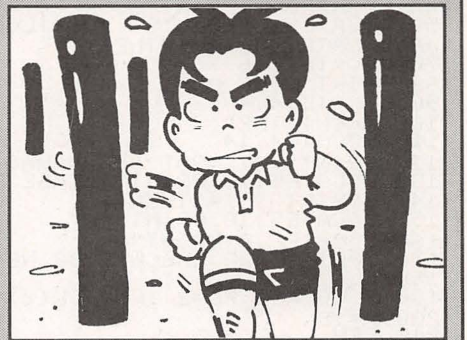
```
930 SN=0:A$="6541014567":A=1:LOCATE 0,1
940 PRINT TAB(10);"▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀"
950 PRINT TAB(10);" ▔▔▔   ▆    ▔▔▔▔ "
960 PRINT TAB(10);"     ▀▀▀▀▀▀▀▀▀    "
970 PRINT TAB(10);"   ▔  ▀▆  ▂▁     "
980 PRINT TAB(10);"▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀":OUT &H30,127
990 LOCATE 0,24:PRINT "   Please press space or return key.";
1000 COLOR%(10,1)-(29,5),VAL(MID$(A$,A,1)):A=A MOD 10+1:Z$=INKEY$
1010 IF Z$=CHR$(13) GOTO 1030 ELSE IF Z$<>" " THEN FOR I=0 TO 30:NEXT:GOTO 1000
1020 SCREEN 0:RESTORE 2240:FOR I=0 TO 3:READ A:COLOR=(I,A):NEXT:RETURN
1030 LOCATE 0,24:PRINT SPACE$(39);:LOCATE 0,24
1040 INPUT "Input your password.",SV$:GOSUB 1090:GOTO 1020
1050 '■■■■||||■■■■■■■■■|| Password ||||■■■■■■■■||||■■■■■■
1060 SV$="":FOR I=1 TO 4:SV$=SV$+HEX$(I(I)*10+INT(I(I)*RND*6)):NEXT
1070 SV$=SV$+RIGHT$("0"+HEX$(SX*20+X¥2),2)+RIGHT$("0"+HEX$(SY*10+Y¥2),2)
1080 SV$=SV$+HEX$(SN):RETURN
1090 I(5)=0:FOR I=1 TO 4:I(I)=-(VAL("&h"+MID$(SV$,I,1))>0):NEXT
1100 U=VAL("&h"+MID$(SV$,5,2)):V=VAL("&h"+MID$(SV$,7,2))
1110 SX=U¥20:SY=V¥10:X=(U MOD 20)*2:Y=(V MOD 10)*2
1120 SN=VAL(MID$(SV$,9,1)):RETURN
1130 '■■■■||||■■■■■■■■■|| Ending ||||■■■■■■■■||||■■■■■■
1140 CLS:RESTORE 2210:K=0:SO=0
1150 READ A$,A:IF A<0 GOTO 1220 ELSE LOCATE 20-LEN(A$)¥2,12:COLOR 7:PRINT A$
1160 FOR I=1 TO A:FOR J=0 TO 3
1170 LOCATE 20+SIN(K/10+J*1.5707)*17,12+COS(K/10+J*1.5707)*4:PRINT " ":NEXT
1180 K=K+1:FOR J=0 TO 3:LOCATE 20+SIN(K/10+J*1.5707)*17,12+COS(K/10+J*1.5707)*4
1190 COLOR VAL(MID$("6247",J+1,1)):PRINT "●":NEXT:FOR J=0 TO 1
1200 SOUND=(1+J*2,0):SOUND=(J*2,B(J,47-SO)¥2):NEXT:SO=(SO+1) MOD 48:NEXT
1210 LOCATE 4,12:PRINT SPACE$(32):GOTO 1150
1220 PLAY"s0m30o4l1co3dt60o4ct120z","s0m30o3l1egt60et120","s0m30o3l1gbt60gt120"
1230 END
1240 '■■■■||||■■■■■■■■■|| Screen ||||■■■■■■■■||||■■■■■■
1250 BL=0:SO=0:CLS 3:AD=&HE360+SN*200:FOR I=0 TO 19:FOR J=0 TO 9:A=PEEK(AD)
1260 AD=AD+1:FOR K=0 TO 3:SCREEN ,,(I¥10)*4+(J*4+K)¥10,INT(RND*8):Z=A¥2^(6-K*2)
1270 X0=(J*16+K*4) MOD 40:Y0=I*2 MOD 20:ON Z+1 GOSUB 560,570,570,570
1280 A=A-Z*2^(6-K*2):NEXT:NEXT:NEXT:IF SN GOTO 1300 ELSE SCREEN ,,4:LOCATE 2,6
1290 COLOR 9:PRINT "┬┴"+CHR$(31)+STRING$(2,29)+"┴┬"
1300 FOR I=0 TO 3:IF IX(SN,I)<0 GOTO 1340
1310 A=IX(SN,I)¥10+(IY(SN,I)¥10)*4:SCREEN ,,A,A
1320 X0=(IX(SN,I) MOD 10)*4:Y0=(IY(SN,I) MOD 10)*2
1330 Z=5-(I=3):ON I+1 GOSUB 580,600,610,580
1340 NEXT:IF SN=2 THEN SX=1:SY=1:X=24:Y=4
1350 SCREEN ,,SX+4*SY,SX+4*SY:LOCATE 9,23:PRINT "Please press space bar."
1360 C=0:CALL GP(X,Y,C):WHILE (STRIG(0))=0:WEND:LOCATE 9,23:PRINT SPACE$(23)
1370 COLOR 7:FOR I=0 TO 7:SCREEN ,,I,I:LOCATE 0,22
1380 PRINT USING "Scene:&              &";S$(SN);
1390 LOCATE 18,24:PRINT USING "Time:#####";TM;:NEXT
1400 FOR I=1 TO DN:J=23:A=I*3-3:C=I MOD 2:CALL GP(A,J,C):NEXT
1410 LINE(240,180)-(319,199),PSET,2,BF
1420 RETURN
1430 '■■■■||||■■■■■■■■■|| Init 1 ||||■■■■■■■■||||■■■■■■
1440 CLEAR,&HDFFF:SCREEN 0:WIDTH 40:KEY OFF:CONSOLE 0,25,,8
1450 DEFINT A-Z
1460 IF PEEK(&HE0A0)=7 THEN RESTORE 2090:GOTO 1590
1470 FOR I=0 TO 14:READ A$:S=0:FOR J=0 TO 31:A=VAL("&h"+MID$(A$,J*2+1,2))
1480 POKE &HE000+I*32+J,A:S=S+A:NEXT:READ A$
1490 IF S<>VAL("&h"+A$) THEN BEEP:PRINT "Error !":END ELSE NEXT
1500 FOR I=0 TO 319:A=PEEK(&HE0A0+I):B=0:FOR J=0 TO 7
1510 B=B-2^J*((A AND 2^(7-J))>0):NEXT:POKE &HE1E0+I,B:NEXT
1520 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 1:FOR K=0 TO 1:FOR L=0 TO 7
1530 A=PEEK(&HE1E0+I*64+J*32+K*16+L)
1540 POKE &HE1E0+I*64+J*32+K*16+L,PEEK(&HE1E8+I*64+J*32+K*16+L)
1550 POKE &HE1E8+I*64+J*32+K*16+L,A:NEXT:NEXT:NEXT:NEXT
1560 FOR I=0 TO 24:READ A$:S=0:FOR J=0 TO 31:A=VAL("&h"+MID$(A$,J*2+1,2))
1570 POKE &HE360+I*32+J,A:S=S+A:NEXT:READ A$
1580 IF S<>VAL("&h"+A$) THEN BEEP:PRINT "Error !":END ELSE NEXT
1590 GP=&HE000:DIM IX(3,3),IY(3,3),S$(3),I(5),E(4),X(4),Y(4),X1(4),G(19,9)
1600 DIM B(1,47),KK(4),A$(13),CC(13)
1610 FOR I=0 TO 3:READ S$(I):FOR J=0 TO 3:READ IX(I,J),IY(I,J):NEXT:NEXT
1620 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 47:READ B(I,J):NEXT:NEXT
1630 FOR I=2 TO 13:READ A$(I),CC(I):NEXT
1640 GOTO 20
1650 '■■■■||||■■■■■■■■■|| Init 2 ||||■■■■■■■■||||■■■■■■
1660 ERASE I:DIM I(5):SN=0:JK=0:X=0:Y=2:DN=4:SX=0:SY=0:JK=0
1670 Q=10:TM=2000:GOSUB 1060:RANDOMIZE TIME/3:RETURN
1680 '■■■■||||■■■■■■■■■|| Data ||||■■■■■■■■||||■■■■■■
1690 DATA C5D546210080040528061108001910FDD11A1140013C3D2804193D20FCC10AE5,08FB
1700 DATA 21A0E03C3D28071140001 93D20FCD1F3DB22E603F604D33C3E03D30F3E11D30C,0C10
1710 DATA 000000000110003E02C5EDB0EB01300109EBC13D20F33E22D30C000000000180,0895
1720 DATA 02BFEBED42EB0110003E02C5EDB0EB01300109EBC13D20F3DB22E603D33C3E02,0DD0
1730 DATA D30FFBC9000000000000000000000000000000000000000000000000000000,02A6
1740 DATA 070F1F3C70E1EFE970F0FC7EFFFFFFFFE0E0793C7C7983FFFF7F81FF02C2E7FF,1504
1750 DATA 0709133F5FBFBFFF7090FCCA81151501BFBF7F27477FFEFF89FFFFFFFEFE3DFF,1255
1760 DATA 0F1F3B7777E3E3E6F8FCFEFEFCF8F0E0ECE6793C7C7983FF408000FF02C2E7FF,151E
1770 DATA 0F173E5C7CBEBFFFF88C0616441810E0BFBF7F27477FFEFFC08000FFFEFE3DFF,1102
1780 DATA 00000000000000000000000040A04AAAB010000000000000FC5408040000000,02C4
1790 DATA 00000020C081C7F384C06264B75FB55543E0F06040200003ABF61A1C301C02,0646
1800 DATA 043E7E7CE1E3E7E90E112D55D5FADCBEF3FB7B31207FFF75FD7F4BFE01FEFFAE,12F8
1810 DATA 043A425CA1A3A7AF0E1F3F77F7FAA45A9E8E4E3F3F6A8A753F99B5FEFF5651AE,0F88
1820 DATA 00000C1E3F7FFFE9F884BA56D2F8DCD6F2FB7B31207F7F397DDD6BFE01FEFE9C,1224
1830 DATA 00000C1239439FAFF8FCFE76F2F8A42A9F8E4E3F3F6A46399B2395FEFF56629C,0F8E
1840 DATA 4555551555555555555550000001100000140000555155511455514015554 00,05DC
1850 DATA 00511145551450015419545001455514510154155401554000155101540000 00,0581
1860 DATA 01600000011554154050000255155115540400515550000001155555451FFD0,06C4
1870 DATA AAAAA11055555451FFD0000001104000 1651FFD05555511540001451FFD0AAAA,0C82
1880 DATA A1104000145155500000010040001400001055555995400015595410555555 15,061E
1890 DATA 400015000010555555154000150054105555551540001500569800000 0156FFF,060C
1900 DATA D515555555555555555AAAAA555555555555 0001AABFF4015400001 51551AAF,0B02
1910 DATA AA4580454051510 11AABEA4529404151510 11AABFA45016145515 1011FFFFA40,0B7E
1920 DATA 0140455151551AAAAA4400684551500018000004544075515 9FD9AAAAA440002,097D
1930 DATA 7551ABFFAAAABA4455557D51555555555446AAA7D51400000001004555555 51,0BAD
1940 DATA 455001501024001400114690040541564414551146900040014111144111469 0,0618
1950 DATA 00415BD000144011455000007FF58511455914000027 7FFFDD01400016AA015FF,0AC7
1960 DATA FFF5D99655595555555555555555A80A292222AAAAAAAAAA80022A222800,0CCA
1970 DATA 020000AA801228222000022AAAAA81D22862200000000AA82A22822202021 16,07B4
1980 DATA 5456842229220000022800028822282210000228545280222840200002288002,0571
1990 DATA 81208089E2000228855680 2AAB82E0000228800 2802FFF82E0000228800 2BEAF,0C1D
2000 DATA FA926FFEFE289542AA2AF802055556A008058A02A85A10000202085A8AA20022,0B73
2010 DATA 21554655480280221522200208000952 88A2282229422801680288222862 2282,0703
2020 DATA 080298568A02282220 2A82080002955529222156555555565555555555555 55,084D
2030 DATA 5555400014000140001400014000140001400014000140001410414041140001,0339
2040 DATA 4000140001441014004140001400014400141001708414104174041400014014,03F6
2050 DATA 1400014404140001405400000140040000155541555515654155551555 41555,0528
2060 DATA 55555415555400154000140015402014000140001404014000144441400014 0,04B2
2070 DATA 0014020140001400014111140081400014 00C140001400014111140001444414,03C0
2080 DATA C00140001400014000140001400014000000014000155551555555555155555,04A6
2090 DATA Soldier's grave,01,18,31,18,07,06,16,07
2100 DATA Secret cave,     -1,-1,16,12,21,14,05,04
2110 DATA Elevators,       -1,-1,38,18,23,01,01,18
2120 DATA Four holy balls,-1,-1,-1,-1,15,18,-1,-1
2130 DATA  71, 94,106,127,119,106,106,106,106,106,127,142,  2,  2,  2
2140 DATA 142,127,159,159,239,239,213,179,179,239,213,190,239,  2,  2,  2
2150 DATA 142,127,159,159,239,239,213,179,179,239,213,190,239,  2,  2,  2
2160 DATA 379,426,426,478,478,426,426,426,426,379,426,478,478,426,426,426
2170 DATA 426,379,426,478,478,426,426,426,426,379,426,478,478,426,426,426
2180 DATA 426,379,426,478,478,426,426,426,426,379,426,478,478,  2,  2,  2
2190 DATA " / /",12,"/\/\",12,"LLLL",13," ∪ ∪",6,"◤∩◥",1,"◣∪◢",1
2200 DATA "▀▀▀▀",2,"▀▀▀▀",2,"/▄▄",6,"|▁█▁",6," ∩ ∩",5,"╪╪╪",5
2210 DATA Now you could save the world····,29,G A M E  O V E R,29
2220 DATA Presented by T.K,29,,28,See you again,29,,-1
2230 DATA Wall,Elevator,Hole of balls,Grave,Key,Door
2240 DATA 0,15,10,8
```

★あっ，ＵＦＯ／（福島県会津若松市・**根本14才**）……**【影：**デレデ，デッデッデッ，デレデ，デッデッデッ……。
編：もう，これだもの。**つぐ美：**どこまでおどってられるか見てましょうか。**影：**デレデ，デレーッ。**】**

PC-6001/mkII/6601/SR(モード1, ページ1)用

やればやるほど熱くなる

HOLE UP（ホール アップ）



XANAC

▶内容

自分(○)を左右に動かし，●をよけて行くものです。●の間の一は通ると1,000点です。ある程度進むと〝LEVEL UP〞とでて，●の数が増えます。スコアがある程度になると，どこかで聞いたことがあるような音がして，1UPします。残りがなくなると当然，ゲーム・オーバーです。

▶PROGRAM

とくにむずかしいことはしていません。簡単に改造できると思います。

▶たった8バイトの機械語

…と言うのは画面を逆スクロールさせています。2バイト目の0Cはスクロール最下行＋1，4バイト目の1はスクロール最上行＋1ですので使える人は使ってみてください（たった8バイトとはいえ，暴走させたら，ギャグにもなりません)。ちなみに，スタート・アドレスはE000でSCREEN3，4でも使えます。

▶最後に…

あまりきれいなプログラムではありません。初心者は参考にしないほうがよいと思います。

参考

PC-Techknow6001VOL1（アスキー出版）

《第1表》変数表

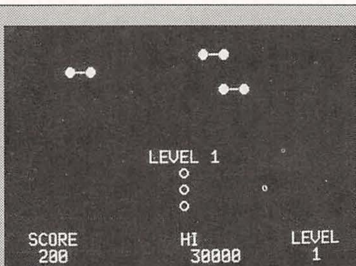
変数	内容
HI	ハイスコア
SC	スコア
LE	レベル用
I	FOR～NEXTのループ変数
K	1UPのスコア用
PL	残り
X	自分の位置
J	Iに同じ
S	STICK用
TI	レベルクリア時間用
AD	機械語書き込み用
V	サウンド用
LU$( )	レベルアップ文字列
A$, B$, C$	スタート・ミュージックMML
P1$	1UP音MML

★　★　★

CHECKER FLAG

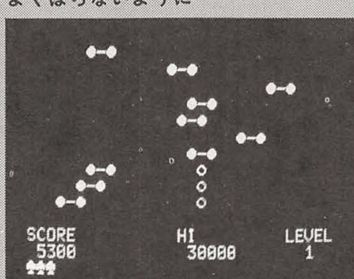
編：リストが非常にシンプルなゲームですね。

Dr.D：スクロールにはマシン語を使っているので，スピードが落ちることなくスムーズに敵キャラがやって来るゾ！いかんせん，ゲーム内容がマンネリなので，全体的には今一歩と言わざるを得ないだろう。今度はオリジナルで挑戦してみてほしい。



▲《写真1》ゲーム・スタート!!中央の○が自分のキャラクターだ

▼《写真2》●の間の一を取って行こう。でも，あまりよくばらないように





▲《写真3》一定の距離進むとレベルアップします。一段とむずかしくなるゾ

★面接会場にて……先生「あなたの短所は何ですか？」生徒「足です」先生「……。」これはあくまでもフィクションです。(静岡県磐田郡・MX-10 15才)……【影：私の場合指だな。編：たったそれだけですかぁ～？】

HOLE UPのプログラム・リスト

```
10 CLEAR500,&HDFFF:CONSOLE,,0,0:HI=300:DIMLU$(8)
20 CLS
30 GOSUB460
40 LOCATE0,0:PRINT"SCORE          HI          LEVEL"
50 LOCATE0,1:PRINTSC;"00":LOCATE13,1:PRINTHI;"00"
60 LOCATE24,1:PRINTLE+1
70 LOCATE12,6
80 PRINT"HOLE UP"
90 LOCATE14,4
100 PRINT"THE"
110 LOCATE4,14
120 PRINT"(C) 1987 By  XANAC  SOFT"
130 LOCATE5,10:PRINT"PLEASE PUSH [SPACE] KEY"
140 IFSTRIG(0)=1THEN160
150 LOCATE5,10:PRINT"                              ":GOTO130
160 LOCATE0,0:PRINT"                                        "
170 FORI=0TO20:EXEC&HE000:NEXT
180 CLS
190 SC=0:K=0:PL=2:IFSTICK(0)<>5THENLE=0
200 X=15
210 REM
220 LOCATE12,5:PRINT"LEVEL";LE+1
230 LOCATE0,13:PRINT"SCORE          HI          LEVEL"
240 LOCATE0,14:PRINTSC;"00"
250 LOCATE15,14:PRINTHI;"00":LOCATE27,14:PRINTLE+1
260 FORI=0TOPL:LOCATEI,15:PRINT"♣";:NEXT
270 FORI=0TO4:LOCATE13,8:PRINT"START":FORJ=0TO100:NEXT
280 LOCATE13,8:PRINT"     ":FORJ=0TO100:NEXT:NEXT
290 A$="T24005S3M13000D5D5D5R3D5F5F5E5D1"
300 B$="T24004V13      D5D5D5R3D5F5F5E5D1"
310 C$="T24004V13      F5F5F5R3F5D5D5C5F1
320 PLAYA$,B$,C$
330 S=STICK(0):X=X-(S=3)+(S=7)
340 IFX>30THENX=30
350 IFX<0THENX=0
360 FORI=0TOLE/2:LOCATERND(10)*31,1:PRINT"●-●":NEXT:EXEC&HE000
370 IFSCREEN(X,9)=ASC("-")THENSC=SC+10:PLAY"","T255L32V1304CEG05C"
380 IFSCREEN(X,9)=ASC("●")THENGOTO750
390 LOCATEX,9:PRINT"o"
400 SC=SC+1:TI=TI+1
410 LOCATE0,14:PRINTSC;"00"
420 IFSC>=300*(K+1)THENGOSUB550
430 IFTI=150THENGOSUB570
440 GOTO330
450 END
460 RESTORE:AD=&HE000
470 READA$:IFA$="****"THEN500
480 POKEAD,VAL("&H"+A$):AD=AD+1:GOTO470
490 DATA 26,0C,2E,1,CD,A9,12,C9,****
500 P1$="T20004L16V15B07B
510 FORI=14TO1STEP-1:P1$=P1$+"V"+MID$(STR$(I),2,2)+"04B07B":NEXT
520 RETURN
530 PLAY"","",P1$
540 RETURN
550 K=K+1:GOSUB530:PL=PL+1:FORI=0TOPL:LOCATEI,15
560 PRINT"♣";:NEXT:RETURN
570 TI=0:LE=LE+1:LOCATE27,14:PRINTLE+1
580 FORI=0TO30:EXEC&HE000:NEXT
590 RESTORE660:FORI=0TO8:READLU$(I):NEXT
600 FORI=8TO0STEP-1:LOCATE8,1:PRINTLU$(I):EXEC&HE000:NEXT
610 SOUND7,&HB8:FORV=15TO7STEP-1:SOUND8,V:SOUND9,V:SOUND10,V
620 FORJ=0TO4:FORI=8TO255STEP180
630 SOUND0,I:SOUND1,J:SOUND2,I-4:SOUND3,J:SOUND4,I-8:SOUND5,J:NEXTI,J
640 NEXT
650 SOUND8,0:SOUND9,0:SOUND10,0:FORI=0TO30:EXEC&HE000:NEXT:RETURN
660 DATA"┬  ┬─┬┬ ┬┬─┬┬
670 DATA"│  ├─ │ │├─ │          "
680 DATA"│  │  │ ││  │          "
690 DATA"└─┴─┴─┴─┴─           "
700 DATA"                       "
710 DATA"      ┬  ┬ ┬─┐ │      "
720 DATA"      │  │ ├─┘ │      "
730 DATA"      │  │ │          "
740 DATA"      └──┘ ┴   ●      "
750 PLAY"","T255L1603V13CACAV11CACAV9CACAV7CACAV5CACAV3CACAV1CACA"
760 FORI=0TO20:LOCATE0,1:PRINT"********************************"
770 EXEC&HE000:NEXT
780 FORI=0TO30:EXEC&HE000:NEXT
790 PL=PL-1:IFPL=-1THEN810
800 CLS:GOTO200
810 CLS:LOCATE12,7:PRINT"GAME OVER"
820 FORI=0TO1000:NEXT
830 IFSC>HI THEN HI=SC
840 GOTO20
```

★９。(奈良県北葛城郡・**具津Dよ餓死するな18才**)……【**影**：突然ＯＦに現れた，９の文字。これは何を意味するのでありましょうか？それでは現場を呼んでみましょう。現場の編さーん，編さーん！……。**編**：……沈黙。】

PC-6001/mkII/6601/SR(モード1,ページ1)用

1本で5度おいしい

マルチゲーム



川原　保則

はじめに

このゲームは，ジャンルの異なる五つのゲームを，一つに集めたものです。

遊びかた

RUNすると，メニューがでます。ここで[1]～[5]のキーを押すと，つぎの5種類のゲームが楽しめます。

1．あみだ

アミダ状の道を，どんどんと下に降りていくゲームです。曲がり角で，カーソル・キーのどれか(どれでもよい)を押すと，隣の道に移ることができます。得点は，スクロールごとに1点，道を曲がると3点，♥を取ると5点入ります。＊に当たると，ゲーム・オーバーになります。

2．TINYるるもっぺ

はじめに面数を聞いてくるので，適当に（30面まで）入れてください。自分は，カーソル・キーで4方向に動きます。岩を押すと，チェンジ数が一つ減り，自分とその岩との位置が入れ替わります。チェンジ数が0になるまでに，中央縦1列に岩を並べると，1面クリアです。チェンジ数が0になっても岩が並ばなかったときや，スペース・キーを押したときに，ゲーム・オーバーになります。

3．旗あげ

画面上の命令に従って，旗をあげさげしていきます。赤い旗は[←]キー，白い旗は[→]キーで上下できます。旗を動かしたくないときは，[↑]キーか[↓]キーを押してください。正解すると，1点増えますが，まちがえると，2点減点されます。これを，下のタイムがマイナスになるまで続けます。

4．コイン当て

はじめにレベルを聞いてきます。ここで，レベルが大きいほどむずかしくなります。四つのコップ（？）のうち，一つだけコインが入っています。それを示した後，入れ替えをしていきます。入れ替えが終わった後，[1]～[4]のキーで当ててください。

5．KAGERIEN（アレンジ）

カーソル・キーで自分を4方向に動かし，敵や爆弾（＊）にぶつからないようにダイヤをすべて取ってください。敵と爆弾は左の画面に，ダイヤは右の画面にしか表示されません。得点が100点以上のときにスペース・キーを押すと，100点減り，敵の動きを一時止めることができます。得点が500点になると1人増え，それ以降は1,000点ごとに1人増えます。また，面ごとに制限時間があり，これが0になっても，1人減ります。自分が全員死ぬと，ゲーム・オーバーになります。

再スタート

どのゲームのときでも，スペース・キーを押すと，同じゲームができ，リターン・キーを押すと，メニュー画面にもどります。

最後に

はじめは，すべてオリジナルでいくつもりでしたが，結局，半分以上が移植ものとなってしまいました。このつぎは，N60BASICの限界に挑戦した!?ゲームを送りたいと思います。

参考

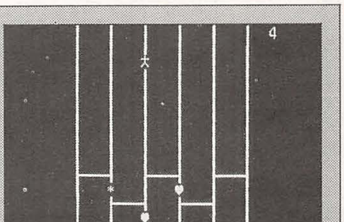
マイコンBASICマガジン'85年8月号　JR-100「四手観音」巨神兵ちゃん，MSX「KAGERIEN」上沢　裕，'87年7月号　ファミリーコンピュータ「るるもっぺ」スクランブルう○子，'88年2月号　PC-8001「やんもSTONE」山本　稔

《第1表》主な変数

変数	内容
S	点数
T	時間，回数
R	面数
X，Y	主人公の座標
V，W	移動先，移動方向
I，J	ループ
A$～D$、A，B	汎用

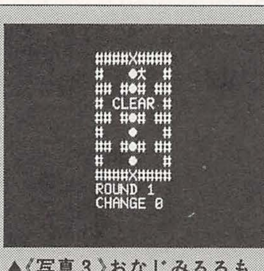


◀《写真1》メニュー画面。選びたい番号を押そう



▶《写真2》あみだゲーム。線を移動してハートを取れ！

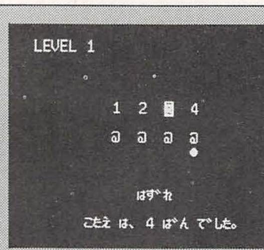
★右にいちごのあめ，左はレモンのあめをなめると，ステレオでおいしさが楽しめます。(新潟県三条市・上田泰司14才)……【影：右でアフターバーナー，左でワンダーモモのVGMを聞くと気がくるいそうになります。】



▲〈写真３〉おなじみるるもっぺ。●を直線に並べよう

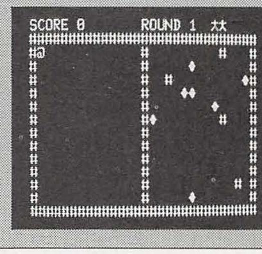
▼〈写真４〉赤あげて！旗あげゲームです





▲〈写真５〉正解はどこだ!!コイン当てゲーム

▼〈写真６〉左右両画面を使ったＫＡＧＥＲＩＥＮ



マルチゲームのプログラム・リスト

```
10 REM ●●● しょき が めん ●●●
20 CLEAR 300:SCREEN 1,1,1:CØNSØLE0,16,0,0:CØLØR 1,0,1:CLS
30 LØCATE8,1:PRINT "M  E  N  U"
40 RESTØRE 90:FØR I=1 TØ 5
50 READ A$:LØCATE 5,I+I+1:PRINT I":  "A$:NEXT
60 LØCATE 4,14:PRINT "どの ばんごう を えらびますか ?"
70 EXEC &H1058:PLAY "TVL32"
80 ØN VAL(INKEY$) GØTØ 150,360,630,930,1210:GØTØ 80
90 ĐATA あ み だ ,TINY るるもっぺ,は た あ げ ,コイン あて,KAGERIEN
100 REM o● キー にゅうりょく ●o
110 EXEC &H1058
120 A$=INKEY$:A=-(A$=" ")-(A$=CHR$(13))*2:IF A=0 GØTØ 120
130 RETURN
140 REM ●●● あ み だ ●●●
150 A$="├───┤   ":B$="|    |    |    |    |    |"
160 A$(0)=B$:A$(2)=B$:A$(1)=A$+A$+A$:A$(3)="|    "+A$+A$+"|"
170 FØR I=0 TØ 5:X(I)=&HC3C0+I*4:NEXT:CLS
180 B=1/150:S=0:X=&HC248:P=22:FØR I=1 TØ 15:PRINT B$:NEXT
190 REM o● MAIN ●o
200 FØR J=1 TØ 9999
210 PØKE X,P:LØCATE 0,15:PRINT A$(JANĐ3):PLAY "ØCĐ"
220 P=PEEK(X):PØKE X,29:LØCATE 22,0:PRINT S
230 IF JANĐ1 THEN FØR I=-20 TØ S*.1:NEXT:GØTØ 260
240 FØR I=0 TØ S*B:PØKE X(RNĐ(1)*6),42:NEXT
250 PØKE X(RNĐ(1)*6),129
260 IF P=42 GØTØ 330
270 IF P=129 THEN S=S+5:P=22:PLAY "Ø5ABØ6C"
280 IF P=22 ØR STICK(0)=0 GØTØ 310
290 S=S+3:V=1+(P=19)*2:FØR I=0 TØ 3:PØKE X,P:X=X+V:P=PEEK(X)
300 PØKE X,29:PLAY "o3c":NEXT
310 S=S+1:NEXT
320 REM o● GAME ØVER ●o
330 LØCATE 3,4:PRINT "G A M E  Ø V E R"
340 GØSUB 110:ØN A GØTØ 170,20
350 REM ●●● TINY るるもっぺ ●●●
360 CLS:INPUT "RØUNĐ(1-30)";R:R=INT(R):IF R<1 ØR R>30 GØTØ 360
370 RESTØRE 560:FØR I=1 TØ R:READ A$:NEXT:CLS:C=ASC(A$)-64
380 B$="#       #"+CHR$(13)+CHR$(31)+"## # # ##":C$="####X####"
390 PRINT C$,,B$,,B$,,B$,,"#       #",,C$,,"RØUNĐ"R,,"CHANGE"C
400 X=&HC2E4:FØR I=2 TØ LEN(A$):A=ASC(MIĐ$(A$,I))-56
410 LØCATE AANĐ7,A/8:PRINT "●":NEXT:PØKE X,29
420 REM o● MAIN ●o
430 FØR I=1 TØ 30:NEXT:IF STRIG(0) GØTØ 530
440 A=STICK(0):V=(A=7)-(A=3)+((A=1)-(A=5))*32:P=PEEK(X+V)
450 PØKE X,32:X=X-V*(P=32 ØR P=133):PØKE X,29:IF P-133 GØTØ 430
460 PØKE X-V,133:PLAY "ØCĐ":C=C-1:LØCATE 6,10:PRINT C" "
470 A=931:FØR I=1 TØ 7:A=A-SCREEN (4,I):NEXT:IF A GØTØ 510
480 REM o● CLEAR ●o
490 LØCATE2,3:PRINT "CLEAR":PLAY "Ø5BABABAB"
500 FØR I=1 TØ 700:NEXT:R=R+1:C=0:IF R<31 GØTØ 370
510 IF C GØTØ 430
520 REM o● GAME ØVER ●o
530 LØCATE 0,3:PRINT "GAME ØVER
540 GØSUB 110:ØN A GØTØ 360,20
550 REM o● ĐATA ●o
560 ĐATA BELT¥dls,ĐELS¥els,CĐLT¥dcu,FFLU¥dlj,FĐL¥dslu
570 ĐATA Eiovbd¥TLĐ,MJN¥dlce,KĐELTU¥d,ØCĐETRdf,HLST¥cdn
580 ĐATA FELT¥dlu,ĐCMT¥dku,FMĐTJdms,IELTVebs,GTLĐdlmk
590 ĐATA ØTĐRVbdf,ZYQa¥W_g,NNLUdljr,RVT_fdms,E[LRTĐkØbls
600 ĐATA MdTĐfnmu,GAILT¥dlu,JTĐEJdsns,EĐLU¥dmu,PSZc¥U^e
610 ĐATA HCLTJdbu,Lelu¥ULE,FJemuĐLT,MJNSU¥dl,KĐSUcesu
620 REM ●●● は た あ げ ●●●
630 A$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31):RESTØRE 900
640 FØR I=0 TØ 3:READ B$:A$(I)=LEFT$(B$,3)+A$+RIGHT$(B$,3):NEXT
650 FØR I=0 TØ 1:READ B$(I),C$(I),Đ$(I):NEXT
660 CLS:K=3:S=0:T=TIME+59000
670 LØCATE 11,6:PRINT "あか   しろ":PRINT TAB(13)A$(K)TAB(46)"ハ"
680 LØCATE 10,11:PRINT "SCØRE"
690 REM o● MAIN ●o
700 LØCATE 15,11:PRINT S" "
710 B=INT(RNĐ(1)*2):C=INT(RNĐ(1)*2):Đ=INT(RNĐ(1)*2)
720 LØCATE 11,4:PRINT SPC(10)
730 LØCATE 11,4:PRINT B$(B)C$(C)Đ$(Đ):A=B+B+((C+Đ)ANĐ1)
740 B=INT((T-TIME)/975):LØCATE 12,13:PRINT B" ":IF B<0 GØTØ 870
750 B=STICK(0):IF B=0 GØTØ 740
```

★ワールド・イン・アオヤマの保険に火災・爆発・破曲損…うんぬんとありますが，爆発は，影さんのためにあるのでは？（岐阜県不破郡・**佐藤彰俊16才**）……**【編**：影さんは,「保険会社泣かせの影」と呼ばれているんですよ。**】**

```
760 IF B=7 THEN K=(K+2)AND3
770 IF B=3 THEN K=K+1-(KAND1)*2
780 LOCATE 13.7:PRINT A$(K)
790 IF A<2 GOTO 820
800 IF A=(KAND1)+2 GOTO 830
810 GOTO 840
820 IF A-INT(K*.5) GOTO 840
830 PLAY "0AB":S=S+1:GOTO 700
840 PLAY "0DC":S=S-2:IF S<0 THEN S=0
850 GOTO 700
860 REM o● GAME OVER ●o
870 LOCATE 10.4:PRINT "GAME OVER  ":PLAY "V1101A2V"
880 GOSUB 110:ON A GOTO 660.20
890 REM o● DATA ●o
900 DATA "qop # ","qo  #b"," opd# "," o d#b"
910 DATA "あか ",あけ゛,て,"しろ ",さけ゛,ないて゛
920 REM ●●● コイン あて ●●●
930 DIM B(31):A$=CHR$(29):A$=A$+A$+A$+CHR$(31):RESTORE 1190
940 FOR I=0 TO 2:READ B$,C$,D$:A$(I)=B$+A$+C$+A$+D$:NEXT
950 A(0)=1:B$(0)=" ":B$(1)="●":B$=RIGHT$(A$,2)
960 CLS:INPUT "LEVEL(1-5)";L:L=INT(L):IF L<1 OR L>5 GOTO 960
970 T=(5-L)^2*10:CLS:PRINT "LEVEL"L
980 LOCATE 9.4:PRINT "1  2  3  4":LOCATE 9.7:PRINT "@  @  @  @"
990 FOR I=0 TO 300:NEXT
1000 REM o● MAIN ●o
1010 FOR I=0 TO 3:LOCATE 9+I*3.6:PRINT "@";B$;B$(A(I))
1020 FOR J=0 TO 7:B(I*8+J)=INT(RND(1)*3):NEXT
1030 LOCATE 9+I*3.6:PRINT " ";B$;"@":NEXT
1040 FOR I=0 TO 31:PLAY "0FB"
1050 A=B(I):FOR J=0 TO 2:LOCATE 10+A*3.6:PRINT A$(J):NEXT
1060 B=A(A):A(A)=A(A+1):A(A+1)=B:FOR J=0 TO T:NEXT:NEXT
1070 LOCATE 6.11:PRINT "と゛の は゛んこ゛う て゛すか?":EXEC &H1058
1080 A=VAL(INKEY$):IF A=0 OR A>4 GOTO 1080
1090 A=A-1:COLOR 2:LOCATE 9+A*3.4:PRINT CHR$(49+A):COLOR 1
1100 LOCATE 6.11:PRINT SPC(16)
1110 LOCATE 9+A*3.6:PRINT "@";B$;B$(A(A)):IF A(A) GOTO 1160
1120 PLAY "02C2":LOCATE 12.10:PRINT "はす゛れ"
1130 A=0:FOR I=0 TO 3:LOCATE 9+I*3.6:PRINT "@";B$;B$(A(I))
1140 A=A+A(I)*I:NEXT
1150 LOCATE 6.12:PRINT "こたえ は、"A+1" は゛ん て゛した。":GOTO 1170
1160 LOCATE 12.10:PRINT "あたり!":PLAY "06BABABABA"
1170 GOSUB 110:ON A GOTO 960.20
1180 REM o● DATA ●o
1190 DATA "@ ","    "," @"," @","    ","@ ","  ","@  @","  "
1200 REM ●●● KAGELIEN ●●●
1210 S=0:R=1:M=2:U=500
1220 A$=CHR$(28):B$=A$+A$+A$+A$+A$+A$:A$=B$+B$+A$:CLS:Z=R*7
1230 PRINT "SCORE"S;TAB(14)"ROUND"R;TAB(23)LEFT$("大大大大",M+M)
1240 B$="############################"
1250 PRINT B$:FOR I=1 TO 12:PRINT "#"A$"#"A$"#":NEXT:PRINT B$
1260 A=RND(-R):FOR I=1 TO R*4
1270 LOCATE RND(1)*13+15.RND(1)*12+2:PRINT "#":NEXT
1280 LOCATE 7.7:PRINT "大"A$"大"
1290 FOR I=1 TO R*7
1300 A=RND(1)*13+15:B=RND(1)*12+2:IF SCREEN(A,B)-32 GOTO 1300
1310 LOCATE A.B:PRINT "◆":NEXT
1320 X=7:Y=7:C=1:D=2:P=32:Q=32:B=(R+5)/20:F=0:G=8:T=(R+1)*100
1330 LOCATE C.D:PRINT "@"
1340 REM o● MAIN ●o
1350 IF STRIG(0)=0 OR S<100 GOTO 1380
1360 S=S-100:F=F-B*G:LINE (0.0)-(255.192).2.BF:LINE-(0.0).1.BF
1370 G=G-1:IF G<1 THEN G=1
1380 A=STICK(0):V=X+(A=7)-(A=3):W=Y+(A=1)-(A=5)
1390 LOCATE X.Y:PRINT " "A$CHR$(P)
1400 P=SCREEN(V+14.W):IF P=35 THEN V=X:W=Y:GOTO 1400
1410 X=V:Y=W:Q=SCREEN(X.Y):LOCATE X.Y:PRINT "大"A$"大"
1420 IF P=131 THEN PLAY "05CD":P=32:S=S+10:Z=Z-1
1430 LOCATE 5.0:PRINT S" ":IF S<U GOTO 1450
1440 PLAY "05BAGA":U=U+1000:M=M+1:LOCATE 22+M.0:PRINT "大"
1450 IF Z=0 GOTO 1540
1460 T=T-1:IF T<50 THEN COLOR ,,2:IF T=0 GOTO 1580
1470 IF Q=42 OR Q=64 GOTO 1580
1480 F=F+B:IF F<1 GOTO 1350
1490 B$=" ":IF RND(1)<.3 AND SCREEN (C+14.D)=32 THEN B$="*"
1500 F=F-1:LOCATE C.D:PRINT B$:C=C+SGN(X-C):D=D+SGN(Y-D)
1510 Q=SCREEN(C.D):LOCATE C.D:PRINT "@":IF Q=29 GOTO 1580
1520 GOTO 1350
1530 REM o● CLEAR ●o
1540 COLOR ..1:LOCATE 3.4:PRINT "C L E A R"
1550 FOR I=0 TO 7:PLAY "L640CEGBL32":NEXT:FOR I=1 TO 500:NEXT
1560 R=R+1:S=S+T:GOTO 1220
1570 REM o● MISS ●o
1580 FOR I=1 TO 300:NEXT:M=M-1:IF M<0 GOTO 1630
1590 FOR I=2 TO 13:LOCATE 1.I:PRINT SPC(13):NEXT:COLOR ..1
1600 LOCATE 23+M.0:PRINT " ":LOCATE X+14.Y:PRINT CHR$(P)
1610 GOTO 1320
1620 REM o● GAME OVER ●o
1630 LOCATE 3.4:PRINT "GAME OVER":GOSUB 120:ON A GOTO 1210,20
1640 REM <<<(((([[[IIIJJJ]))))>>>
1650 REM <     MULTI GAME      >
1660 REM <  MODE:1 PAGE:1 イロ >
1670 REM <     '88 2/10    I木 >
1680 REM <<<(((([[[IIIJJJ]))))>>>
```

PC-6001/mkII

★先々月号のファンタジー通信の課題の「鳥と卵の合成モンスター」でカリメロを想像したのは私だけではないはずだ。(岩手県下閉伊郡・TMC27才)……【影：ところでカリメロってモンスターだったっけ？】

作品No.5-26

PC-6001mkII/6601/SR(モード5, ページ2)用

宇宙のレスキュー隊出動!!

スペース・アンビュランス

べんとら



★STORY

スペース・アンビュランス（直訳＝宇宙の救急車）とは，宇宙ステーションの安全を守る宇宙救助隊の誇る高速宇宙艇である。だが，科学力が発達した現在ではコンピュータによって宇宙ステーションのすべてを管理しているため，事故というものがほとんど起こらず，スペース・アンビュランスはテスト飛行以外に発進したことはなかった。

そんなある日，宇宙救助隊本部に通信が入った。「コンピュータの故障により，四つの人工惑星のエネルギー装置に異常発生！住民はほとんど避難したがまだ何人かとり残されている。ただちに惑星へむかい，住民を救出せよ！」まさか初仕事がこんな大仕事になろうとは。急げ！スペース・アンビュランス！惑星の住民を救いだせ！

★ゲームの説明

まず，スペース・アンビュランスを操作して隕石をかわしながら惑星へとむかってください。カーソル・キーの上下で移動しますが，画面では自機は動かず，隕石が相対的に動くので注意してください。

惑星に着くと内部へ突入し，住民を救出する場面になります。マジックハンドを使って住民を1人ずつ助けていってください。マジックハンドは上下に常に動いているのでタイミングよくカーソル・キーの右または左を押してください。惑星内は九つのブロックにわかれていて，そのブロック内の住民をすべて救助するとつぎのブロックへと移動します。時間内に9ブロックの住民を助けだせば面クリアです。

面が進むにつれて隕石のスピード，住民の数が増していきます。また，3，4面ではブロック内にモンスター〝@″がうろついていて，このモンスターにマジックハンドをぶつけるとＴＩＭＥが大幅に減ってしまいます。

★プログラムについて

150ステップ以内にしようと思ったのですが少しオーバーしてしまいました。オールＢＡＳＩＣです。普通に入力してください。

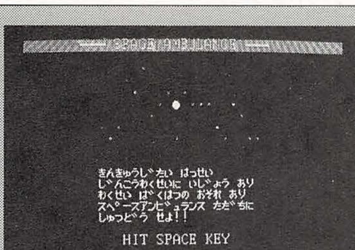
★改造について

単調なゲームですが，他にいろいろつけ加えると遅くなってしまうのでやめたほうがいいでしょう。

《第1表》変数表

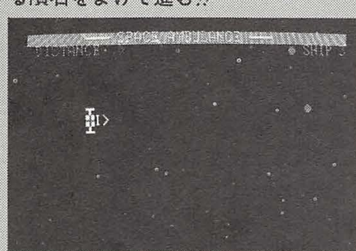
変数	内容
B	ブロック
H	住民の人数
L	現在何面か
M	惑星までの距離
ＳＣ	スコア
ＳＨ	残機
T	残り時間
P( )	住民場所判定用
Ｉ，Ｊ	ループ用
ＣＨ	隕石当たり判定用
R	ランダム
S	キー入力チェック用
ＷＴ	ウエイト・ルーチン用

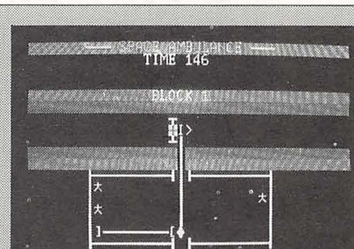
★　　　★



▲《写真1》タイトル画面。スペース・キーでスタート！

▼《写真2》最初は飛んでくる隕石をよけて進む!!



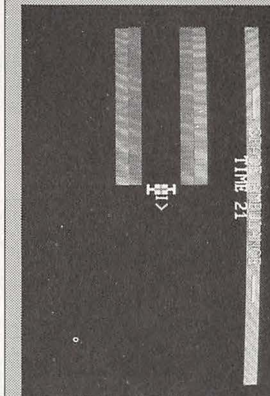


▲《写真3》マジック・ハンドで人を救出するんだ！

★70号記念特大号は，とっても内容がこくてよかったです。ベーマガのスタッフのみなさん，お体に気をつけてこれからもがんばってください。（大阪府高槻市・ベーマガは永遠に不滅だ18才）……【一同：ありがとー!!】

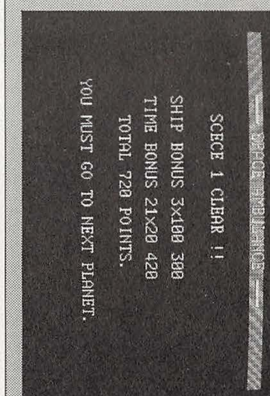
スペース・アンビュランスのプログラム・リスト

```
10 REM ♦♦♦♦♦ しょき せってい ♦♦♦♦♦
20 R=RND(-1):L=1:Q=1:N=1:J(3)=19:J(7)=8
30 A$=CHR$(29)+CHR$(31)
40 U$="|"+A$+"♦"+A$+" "
50 D$="T128L2o1v12fv11fv10fv9fv8fv7f"
60 P$="T128L32o4c+dc+cc+dc+c"
70 Q$="T128L16o4co3go4cg3r10fr12fe2"
80 O$="T128L16o5cefg3r10fr12fe2"
90 A$="              ":B$="          "
100 W1$=A$+"├──────────┤ ├──────────┤"+B$
110 W2$=A$+"|                       |"+B$
120 W3$=B$+B$+B$
130 REM♦♦♦♦♦ ス タ ー ト D E M O ♦♦♦♦♦
140 CONSOLE 0,,0,0:COLOR 12,5:CLS
150 PRINT A$:"── SPACE AMBULANCE ──"
160 CONSOLE 1:COLOR 16,1:CLS
170 FOR I=9 TO 28
180 R=INT(RND(1)*7)+2:C=INT(RND(1)*3)+10
190 COLOR C:LOCATE I,R:PRINT"・"
200 NEXT I
210 COLOR16:LOCATE18,5:PRINT"●"
220 FOR I=0 TO 2
230 PLAY"T128L64o4cc+dd+eff+gg+a3.r"
240 NEXT I
250 WT=4:GOSUB 350
260 FOR I=1 TO 5:READ A$
270 FOR J=1 TO LEN(A$):B$=MID$(A$,J,1)
280 LOCATE J+8,I+10:PRINT B$;CHR$(7)
290 NEXT J,I
300 DATAきんきゅうじたい はっせい,じんこうわくせいに いじょう あり,わくせい ばくはつの おそれ あり
310 DATAスペースアンビュランス ただちに,しゅつどう せよ!!
320 COLOR 6:LOCATE 12,17:PRINT "HIT SPACE KEY"
330 IF STRIG(0)=0 THEN 330
340 SH=3:GOTO 560
350 REM♦♦♦♦♦ ウ ェ イ ト サ ブ ♦♦♦♦♦
360 FOR I=0 TO WT*100:NEXT I:RETURN
370 REM♦♦♦♦♦ 「 | 」 サ ブ ♦♦♦♦♦
380 FOR I=8 TO 11
390 LOCATE 18,I:PRINT"|"
400 NEXT I:RETURN
410 REM♦♦♦♦♦ S H I P サ ブ ♦♦♦♦♦
420 COLOR 10,8:LOCATE X,7:PRINT"┼";
430 COLOR 16,1:PRINT"I>"
440 LOCATE X,6:PRINT"┬":LOCATE X,8:PRINT"┴":RETURN
450 REM♦♦♦♦♦ モ ン ス タ ー サ ブ ♦♦♦♦♦
460 LOCATE 21,YB:PRINT" "
470 LOCATE 15,YB:PRINT" ":YB=YA
480 LOCATE 21,YA:PRINT"@"
490 LOCATE 15,YA:PRINT"@":YA=YA+Q
500 IF YA=12 OR YA=15 THEN Q=-Q
510 RETURN
520 REM♦♦♦♦♦ キ ョ リ・ヒ ョ ウ ジ ♦♦♦♦♦
530 COLOR 2:LOCATE 1,1
540 PRINT"DISTANCE・"SPC(M)">"SPC(21-M)"● SHIP"SH
550 RETURN
560 REM♦♦♦♦♦ ガ メ ン 1 ♦♦♦♦♦
570 SH=3
580 REM♦♦♦♦♦ ガ メ ン サ ク セ イ ♦♦♦♦♦
590 CLS:X=7:M=1
600 GOSUB 410:GOSUB 520:PLAY Q$,O$:WT=5:GOSUB 350
610 X=37:Y=INT(RND(5)*5)+5
620 REM♦♦♦♦♦ メ イ ン ♦♦♦♦♦
630 LOCATE X,Y:PRINT"●":LOCATE X,Y
640 S=STICK(0):N=INT(M/5)+2+L
650 Y=Y+(S=5ANDY>4)-(S=1ANDY<10)
660 X=X-N:PRINT" ":IF X<4 THEN 760
670 CH=(X<10ANDY=7)+(X=7ANDY>5ANDY<9)
680 IF CH=0 THEN 630
690 REM♦♦♦♦♦ M I S S ♦♦♦♦♦
700 LINE(60,60)-(75,80),10,BF
710 FOR I=1 TO 5:PLAY"T128L32O4BGCG":NEXT
720 WT=4:GOSUB 350
730 SH=SH-1:IF SH>0 THEN 590
740 COLOR 16,1:LOCATE 13,5:PRINT"GAME OVER"
750 WT=8:GOSUB 350:RUN
760 M=M+1:GOSUB 520:IF M<21 THEN 610
770 REM♦♦♦♦♦ ワ ク セ イ ト ツ ニ ュ ウ ♦♦♦♦♦
780 FOR X=7 TO 17:CLS:GOSUB 410:NEXT
790 FOR I=320 TO 0 STEP -8
800 PSET(I,40),L+2:PSET(I,50),L+1
810 PSET(I,90),L+1:PSET(I,100),L+2
820 NEXT
830 B=1:T=L*90+60
840 REM♦♦♦♦♦ ブ ロ ッ ク イ ド ウ ♦♦♦♦♦
850 FOR X=32 TO 15 STEP -1
860 COLOR 16,5:LOCATE X,4:PRINT"BLOCK"B;
870 COLOR 16,L+2:PRINT" "
880 NEXT X
890 REM♦♦♦♦♦ ガ メ ン 2 ♦♦♦♦♦
900 REM♦♦♦♦♦ ガ メ ン サ ク セ イ ♦♦♦♦♦
910 X=18:Y=12:W=1:YA=13:YB=13
920 COLOR 16,1:LOCATE 0,11
930 PRINT W1$;W2$;W2$;W2$;W2$;W2$;W1$
940 GOSUB 370
950 FOR I=1 TO 5
960 LOCATE 8,I+11
970 IF INT(RND(1)*5)<L OR I=5 THEN PRINT"大":H=H+1:P(7,I)=1
980 LOCATE 28,I+11
990 IF INT(RND(5)*4)<L THEN PRINT"大":H=H+1:P(3,I)=1
1000 NEXT I
1010 PLAY Q$,O$:WT=5:GOSUB 350
1020 REM♦♦♦♦♦ メ イ ン ♦♦♦♦♦
1030 Y=Y+W:IF Y=12 OR Y=16 THEN W=-W
1040 LOCATE 18,Y-1:PRINT U$
1050 IF L>2 THEN GOSUB 450
1060 T=T-1:IF T<1 THEN 1380
1070 LOCATE 20,1:PRINT"  "
1080 LOCATE 14,1:PRINT"TIME"T
1090 S=STICK(0):IF J(S)=0 THEN 1030
1100 IF L>2 AND Y=YB THEN PLAY P$:T=T-10
1110 LOCATE J(S),Y:PRINT"]──────────["
1120 WT=.5:GOSUB 350:R$=""
1130 IF P(S,Y-11)=1 THEN PLAY"L32o5eoc":P(S,Y-11)=0:H=H-1:R$="大"
1140 LOCATE J(S),Y:PRINT"            "
1150 WT=.5:GOSUB 350
1160 FOR I=Y TO 8 STEP -1
1170 LOCATE X,I:PRINT R$
1180 LOCATE X,I:PRINT" "
1190 NEXT I
1200 IF R$="大" THEN PLAY"o6egc"
1210 Y=12:W=1:GOSUB 370:IF H>0 THEN 1030
1220 REM♦♦♦♦♦ ヘ ヤ・シ ョ ウ キ ョ ♦♦♦♦♦
1230 LOCATE 0,11:FOR I=1 TO 7:PRINT W3$:NEXT
1240 FOR I=8 TO 11:LOCATE 18,I:PRINT" ":NEXT
1250 PSET(150,100),L+2:PSET(150,90),L+1
1260 REM♦♦♦♦♦ ブ ロ ッ ク イ ド ウ ♦♦♦♦♦
1270 FOR X=15 TO 0 STEP -1
1280 COLOR 16,5:LOCATE X,4:PRINT"BLOCK"B
1290 COLOR ,L+2:LOCATE X+7,4:PRINT" "
1300 NEXT X
1310 LOCATE 0,4:PRINT"        "
1320 B=B+1:IF B<10 THEN 840
1330 REM♦♦♦♦♦ ダ ッ シ ュ ツ ♦♦♦♦♦
1340 FOR I=320 TO 0 STEP -8:COLOR 1
1350 PSET(I,40):PSET(I,50)
1360 PSET(I,90):PSET(I,100)
1370 NEXT I:GOTO 1440
1380 REM♦♦♦♦♦ ジ カ ン ギ レ ♦♦♦♦♦
1390 SOUND 7,2:PLAY D$
1400 FOR I=0 TO 10
1410 COLOR,6:CLS:COLOR,10:CLS
1420 FOR J=0 TO 30:NEXT J,I
1430 SOUND 7,8:GOTO 740
1440 REM♦♦♦♦♦ メ ン・ク リ ア ♦♦♦♦♦
1450 COLOR 15,1:CLS:SC=SC+SH*100+T*20
1460 LOCATE 9,3:PRINT"SCECE"L" CLEAR !!
1470 LOCATE 7,6:PRINT"SHIP BONUS";SH;"X100";SH*100
1480 LOCATE 7,8:PRINT"TIME BONUS";T;"X20";T*20
1490 LOCATE 9,10:PRINT"TOTAL"SC" POINTS."
1500 LOCATE 5,13:PRINT"YOU MUST GO TO NEXT PLANET."
1510 PLAY"T200L16s0m3000o4gecegecegr16er16gr16o5cr16"
1520 PLAY"oaaaaar16aabbbbbbbbo5v14c2.v"
1530 WT=25:GOSUB 350:L=L+1:IF L<5 THEN 340
1540 REM♦♦♦♦♦ オ シ マ イ ♦♦♦♦♦
1550 SCREEN3,2,2:COLOR 16:CLS:C=2
1560 FOR I=10 TO 190 STEP 1
1570 COLOR C:C=C+1:IF C=9 THEN C=2
1580 LINE(0,10)-(320,I):NEXT I
1590 FOR I=10 TO 190 STEP 1
1600 COLOR C:C=C+1:IF C=9 THEN C=2
1610 LINE(0,I)-(320,190):NEXT I:RESTORE1640
1620 FOR I=7 TO 9
1630 READ A$:LOCATE 0,I:PRINT A$:NEXT
1640 DATA"                    "
1650 DATA" THE END "
1660 DATA"                    "
1670 GOTO 1670
```



◀《写真4》全員救出して，無事脱出に成功!!

▶《写真5》面クリアするとボーナス得点が入ります



★㊙です。まぶたの上から目玉をかるくおさえると，世の中が３Ｄモードになる。ちなみに視力がさがっても知りません。(奈良県生駒市・MSN-00100 16才)……【影：これで３Ｄ画面を見たら３×３の９Ｄ画面だ!!】

作品No.5-27

PC-6001mkIISR/6601SR(N66SR-BASIC)用

本格ロールプレイング(?)・ゲーム

THE(ジ) ADVENTURE(アドベンチャー)



若宮　一樹

◆ストーリー

この国は大変なことになってしまった。昔は栄えた国だったのだが，その繁栄もそこで終わってしまった。それというのも，あのドラゴンのせいだった。そのドラゴンは突然やってきて，王様の宮殿を乗っ取ってしまった。

その国の男たちはドラゴンを退治しようとでていったが誰1人として帰ってこなかった。おかげでこの国は女だけになってしまった。女たちは何もできず嘆(なげ)き悲しんでいた。しかし，そのとき1人の勇敢な少女が立ちあがったのだった。

◆遊びかた

カーソル・キーで少女を動かします。スペース・キーでコマンド・モードになります。選択はカーソル・キーの上下で，決定はスペース・キーです。ゲーム・オーバーになったら[STOP]キーを押してRUNしてください(※コマンドの「みる」は足もとを見ることとまわりを見ることです)。

◆入力方法

まず，**リスト1**を入力してセーブして，つぎに**リスト2**を入力してください。**リスト1**はマシン語データなのでチェックサムは正確に入力してください。

◆最後に

ドラゴンを倒すことのできる武器は〝聖なる剣〟です。どこにあるのでしょうか？捜してみてください。いちおう，ロールプレイング・ゲームなので謎があります。

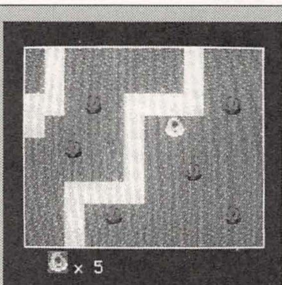
★　　　★

《第1表》変数表

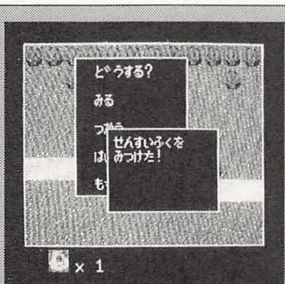
変数	内容
X，Y	自分の座標
M	マップの位置
F	自分の残数
XX，YY	モンスターの座標
E，W	モンスターの方向
I $，II	アイテム

《第2表》マシン語表

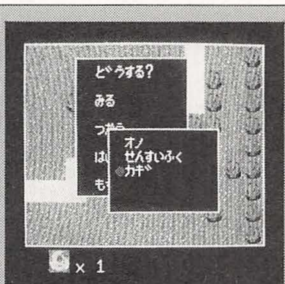
アドレス	内容
A000～	地形データ
A500～	キャラクター・データ
B000～	PUTルーチン
B040～	画面表示ルーチン (CALL=B0C0)



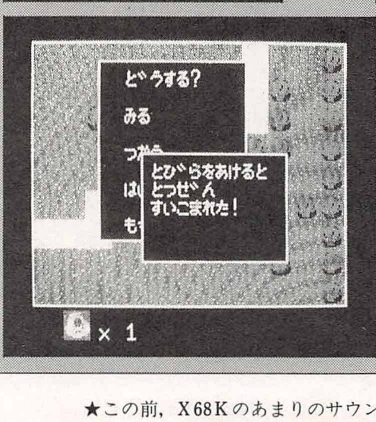
◀《写真1》中央にいる女の子が自分のキャラ。敵に注意しよう



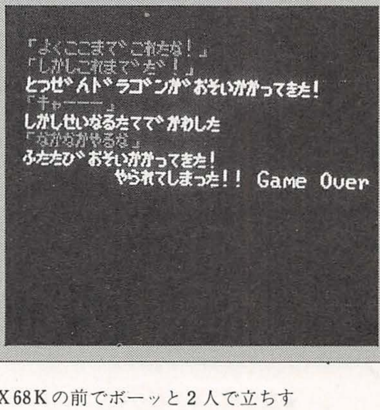
◀《写真2》みるコマンドでいろいろ捜してみよう



◀《写真3》アイテムを使わないと進めない場所もある



◀《写真4》これはワープゾーンだ！どこにあるかはすぐわかる



▶《写真5》最後の敵ドラゴンだがアイテムがたりずゲーム・オーバー

★この前，X68Kのあまりのサウンドのすばらしさに，知らないお兄さんとX68Kの前でボーッと2人で立ちすくんでしまった。(大阪市・亀井一宮17才)……【編：源平討魔伝も感動ものですよ！なにわ：よろしく。】

《リスト1》THE ADVENTUREのマシン語リスト

```
10 CONSOLE0,20,0,0:WIDTH40,20:CLS:G=100
20 LOCATE11,9:PRINT"The Adventure":LOCATE18,15:PRINT"Now Data Reading..."
30 A=&HA000:B=&HA1BF:GOSUB50:A=&HA500:B=&HA7FF:GOSUB50
40 A=&HB000:B=&HB0CF:GOSUB50:GOTO90
50 FORI=ATOBSTEP32:S=0:FORJ=0TO31:READA$:P=VAL("&h"+A$)
60 POKEI+J,P:S=S+P:NEXT:READA$
70 IFS=VAL("&h"+A$)THENG=G+10:NEXT:RETURN
80 PRINTG;"き゛ょうに エラー あり":END
90 LOCATE16,15:PRINT"Okて゛す。リスト2をロート゛してくた゛さい。":END
100 DATA55,55,55,55,55,60,55,56,80,55,80,00,55,00,20,56,0C,15,54,00,58,58,01,40,
50,01,00,55,55,AA,08,00,7E7
110 DATA28,00,00,00,00,08,00,02,00,20,55,55,55,00,A8,00,00,00,20,00,00,00,AA,AA,
AA,0A,2A,08,00,00,00,00,453
120 DATA02,00,02,80,00,55,55,20,00,09,55,00,00,00,00,00,00,AA,AA,55,28,0A,A9,00,
00,0A,00,05,42,00,57,42,51A
130 DATA00,60,4A,55,42,42,00,00,42,00,00,42,50,01,00,50,01,00,58,01,20,50,29,00,
40,15,00,60,10,C0,60,98,618
140 DATA00,40,10,00,40,10,00,00,00,00,08,55,55,09,49,D8,01,0A,28,21,0A,28,01,82,
20,01,8A,28,01,02,28,01,484
150 DATA02,20,00,00,00,40,02,00,52,00,00,10,00,00,10,00,00,90,00,20,90,80,15,10,
00,50,10,00,40,00,00,42,39D
160 DATA00,08,62,08,15,62,00,12,A2,00,92,82,05,53,8A,54,80,02,00,00,22,00,00,02,
40,10,00,60,12,00,40,90,61F
170 DATA00,60,15,50,A8,02,10,A0,20,10,81,55,50,81,00,80,81,00,00,01,0A,28,21,0A,
28,01,42,20,00,55,95,00,6CA
180 DATA00,00,00,08,00,02,00,00,00,00,20,00,00,00,10,00,40,10,00,40,52,15,48,40,
10,00,08,10,00,00,10,80,271
190 DATA05,50,00,04,80,08,04,00,00,00,00,02,20,00,02,00,2A,82,02,A5,82,02,55,42,
02,55,82,02,AA,82,00,80,5FE
200 DATA02,00,00,02,81,00,00,81,80,80,A1,55,50,A0,00,10,82,05,58,AA,84,00,A8,05,
55,56,80,00,55,AA,AA,00,98A
210 DATA00,00,08,00,00,00,00,80,00,05,40,20,04,40,01,54,40,55,00,55,00,20,00,AA,
AA,AA,04,00,00,05,55,50,53C
220 DATA08,00,10,00,95,58,21,52,00,01,00,00,55,08,08,00,2A,80,AA,AA,AA,00,00,02,
00,02,02,00,00,02,00,00,48E
230 DATA02,08,00,2A,00,02,AA,00,0A,AA,02,0A,AA,AA,AA,AA,00,00,00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,00,00,00,448
240 DATACC,CC,CC,CC,2C,CC,EC,CC,2C,CC,EC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,2C,CC,
CC,C2,CC,2C,CE,CC,CC,CC,1738
250 DATACE,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CE,CC,CC,EC,CC,CC,2C,CC,2C,CC,2C,CC,CE,CC,CC,CC,CC,
CC,CC,CC,2C,CC,CC,CE,CC,1728
260 DATACC,CC,EC,CC,CC,2C,CC,C2,CE,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,C2,CC,EC,CC,2C,CC,
2C,CE,CC,CC,CC,CC,CC,CC,17D0
270 DATACC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,E2,CC,2C,CC,CC,2C,CC,CC,CC,EC,CC,C2,CC,CC,C2,CE,CC,
CC,CC,CC,CC,CE,CC,CC,CC,1866
280 DATACC,CC,CC,CC,2C,CC,EC,CC,2C,C4,44,44,4C,CC,CC,CC,CC,44,88,44,44,44,2C,CC,
CC,48,44,44,48,84,4C,CC,10E4
290 DATACC,44,44,44,44,48,4C,CE,C4,44,44,44,44,44,44,2C,C4,44,44,44,84,44,44,CC,
C4,84,44,44,84,44,84,CC,D16
300 DATAC4,84,44,48,44,44,84,C2,C4,48,44,44,44,48,44,CC,C4,44,42,44,44,44,88,CC,
28,84,42,22,24,88,88,CC,D4C
310 DATACC,88,82,22,28,88,88,E2,CC,88,82,22,28,88,8C,CC,EC,C8,88,88,88,8C,CE,CC,
CC,CC,CC,CC,CE,CC,CC,CC,13E6
320 DATADD,DD,DD,DF,DD,DF,DD,DD,DD,FD,DD,D5,DD,D5,DD,DD,DD,5D,DD,DD,DF,DD,DF,DD,
DD,DF,DD,DF,D5,DD,D5,DD,1B2C
330 DATADF,D5,DD,D5,DD,DF,DD,FD,D5,DD,DD,DD,DD,D5,DD,5D,DD,DF,DF,DD,DD,DD,DD,DD,
DD,D5,D5,DD,FD,DD,DF,DD,1B3A
340 DATADD,FD,DD,FD,5D,DD,D5,DF,DD,5D,DD,5D,DD,DF,DD,D5,FD,DD,DD,DD,DD,D5,DD,DD,
5D,FD,FD,DD,DF,DD,DD,DD,1A2E
350 DATADD,5D,5D,DD,D5,DD,DD,FD,DD,DD,DD,DD,DD,DD,DD,5D,DF,DD,DD,DF,DD,DF,DD,DD,
D5,DD,DD,D5,DD,D5,DD,DD,1A26
360 DATACC,CC,2C,9C,2C,CC,EC,CC,2C,CC,CC,9C,CC,CC,C9,CE,CC,9C,E9,9C,CC,9C,29,CC,
CC,99,C9,99,CE,9C,C9,CC,15AF
370 DATACE,99,99,19,CC,99,C9,CE,CC,91,91,19,CC,99,C9,CC,C1,91,91,19,9C,91,91,9C,
C1,99,91,19,9C,91,91,9C,12CA
380 DATAE1,99,91,99,99,91,91,92,C1,99,91,99,99,99,91,9C,C1,19,99,99,39,99,99,9C,
C1,19,99,93,33,99,99,9C,11EE
390 DATAC1,11,19,93,33,91,19,9C,C8,88,11,93,33,11,88,82,EC,C8,88,88,88,88,88,CC,
CC,CE,CC,88,88,8C,CC,CC,10FB
400 DATACC,CC,CC,CC,2C,CC,EC,CC,2C,CC,E1,1C,CC,CC,CC,CC,CC,C1,11,11,11,CC,CC,CC,
CC,C1,11,AA,A1,1C,CC,CC,13C6
410 DATACE,1A,11,AA,11,11,CC,CE,CC,1A,A1,A1,11,11,1C,CC,CC,11,11,11,1A,11,1C,CC,
C1,11,11,1F,AA,11,1C,CC,B48
420 DATAC1,11,1A,AA,AA,11,11,C1,C1,AF,AA,AA,AA,11,11,C1,C1,1A,AA,AA,A1,11,11,C1,
C1,11,AA,AA,A1,11,11,11,E21
430 DATAC1,11,11,AA,11,11,11,11,CC,11,11,11,11,11,11,11,EC,11,11,11,11,11,11,1C,
CC,CC,11,11,11,11,1C,CC,746
440 DATACC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,2C,CC,CC,EE,EE,EA,AC,CC,CC,CC,EE,EE,EE,AA,AC,CC,
CE,CC,EE,EE,EE,EE,AA,AC,198E
450 DATACC,CE,EE,E2,22,EE,AA,CC,CC,CE,EE,22,22,2E,EE,CC,CC,C5,EE,28,28,2E,E5,CC,
CC,55,5E,22,22,2E,55,5C,11E4
460 DATACC,55,5E,52,22,5E,55,5C,CF,55,5E,55,55,5E,55,5F,CF,55,5E,55,55,5E,55,5F,
CC,F5,55,5A,AA,55,55,FC,E3E
470 DATACC,F5,55,55,55,55,55,FC,CC,CF,FF,55,55,5F,FF,CC,EC,CC,CC,FF,FF,FC,CC,CC,
CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,174A
480 DATAC5,E5,D5,FD,E5,FD,21,80,A4,11,80,00,3A,02,AE,47,FD,19,10,FC,3A,01,AE,4F,
16,10,79,D3,CE,3A,00,AE,EE7
490 DATA6F,26,00,06,08,23,FD,7E,00,77,0F,0F,0F,0F,2B,77,23,23,FD,23,10,EF,0C,15,
20,E0,FD,E1,D1,E1,C1,C9,C36
500 DATAC5,0E,03,16,7B,06,04,7A,32,59,B0,D6,08,57,32,5D,B0,32,69,B0,DD,7E,00,5F,
CB,4B,20,0C,CB,43,20,04,B13
510 DATA3E,01,18,0E,3E,03,18,0A,CB,43,20,04,3E,02,18,02,3E,04,32,02,AE,FD,77,00,
7C,32,00,AE,FD,23,7D,32,817
520 DATA01,AE,CD,00,B0,7A,D6,08,57,7C,C6,10,67,10,B8,0D,DD,23,20,AF,C1,C9,00,00,
00,00,00,00,00,00,00,00,9C2
530 DATA11,1B,00,DD,21,E5,9F,3A,03,AE,47,DD,19,10,FC,21,10,00,06,09,CD,40,B0,7D,
C6,10,6F,26,00,10,F5,C9,B95
540 DATAFD,21,00,AF,CD,A0,B0,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,00,00,00,4B3
```

《リスト2》THE ADVENTUREのメイン・プログラム・リスト

```
10 REM ***** START *****
20 SCREEN2,2,2:CLS:CONSOLE0,20,1,0:POKE&HAE04,1:POKE&HB0B0,16:I=ROLL(0):J=ROLL(1
):ROLL-I,-J:ROLL-60,5:BGM1
30 F=5:M=11:X=7:Y=5:W=1:XX=0:YY=4:CH=1:LINE(0,15)-(192,160),16,B:LINE(319,15)-(3
19,160),16
40 LOCATE5,6:COLOR3:PRINT"The  Adventure":LOCATE6,9:COLOR6:PRINT"Hit Any Key!":I
FINKEY$=""THENGOTO40
50 POKE&HAE00,18:POKE&HAE01,163:POKE&HAE02,6:EXEC&HB000:COLOR16:LOCATE5,17:PRINT
"x":LOCATE6,17:PRINTF
60 GOSUB280:DIMI$(10):FORI=1TO9:I$(I)="":II(I)=0:NEXT:GOSUB90:GOTO120
70 REM ***** SUB *****
80 LINE(66,75)-(155,135),1,BF:LINE(66,75)-(155,135),16,B:RETURN
```

★4月号の205ページを見て，安心しました。影さんでも，ドラムまでは壊さないんですね。(秋田県鹿角郡・A'15才)……【編：キミはあまい!!あのドラムはじつは特別仕様で皮がはっていないものなのですよ。】

```
90 FORI=70TO90:PLAY"@10L64;N=I;","@10L64R32;N=I;":NEXT:RETURN
100 FORI=50TO20STEP-1:PLAY"L64@10;N=I;","L64@10R32;N=I;":NEXT:RETURN
110 REM ***** MAIN *****
120 S=STICK(0):IFX=XXANDY=YYTHENGOSUB260
130 Z=0:V=0:ONSGOSUB150,140,160,140,170,140,180,140:GOTO190
140 GOTO240
150 V=-1:RETURN
160 Z= 1:RETURN
170 V= 1:RETURN
180 Z=-1:RETURN
190 IFX+Z<0ORX+Z>11THENM=M+Z:X=X+12*Z*-1:GOSUB280:GOTO240
200 IFY+V<0ORY+V>8THENM=M+4*V:Y=Y+9*V*-1:GOSUB280:GOTO240
210 IFSTRIG(0)THENGOSUB300
220 D=PEEK(&HAF00+(Y+V)*12+X+Z):IFD><1THENV=0:Z=0
230 POKE&HAE00,16*X:POKE&HAE01,16*(Y+1):POKE&HAE02,1:EXEC&HB000
240 X=X+Z:Y=Y+V:POKE&HAE00,16*X:POKE&HAE01,16*(Y+1):POKE&HAE02,6:EXEC&HB000:ONE+
1GOSUB820,840:GOTO120
250 REM ***** MISS *****
260 GOSUB80:IFF><0THENCOLOR16:LOCATE12,9:PRINT"ミス!!":COLOR1:LOCATE6,17:PRINTF:F=
F-1:COLOR16:LOCATE6,17:PRINTF:GOSUB100:GOTO500
270 LOCATE12,9:COLOR16:PRINT"END":GOSUB100:GOTO1040
280 POKE&HAE03,M:EXEC&HB0C0:CH=PEEK(&HAF00+YY*12+XX):E=INT(RND(1)*2):RETURN
290 REM ***** COMMAND *****
300 LINE(40,25)-(130,123),1,BF:LINE(40,25)-(130,123),16,B
310 RESTORE320:COLOR16:FORI=3TO11STEP2:READA$:LOCATE7,I:PRINTA$:NEXT:L=5
320 DATA"どうする?","みる","つかう","はいる","もちもの"
330 LOCATE6,L:COLOR1:PRINT"●":S=STICK(0):A=(S=1)+(S=5)*(-1):A=A*2
340 IFA+L=3THENL=13
350 IFA+L=13THENL=3
360 IFSTRIG(0)THENL=L-3:L=L/2:ONLGOTO390,570,750,530
370 L=L+A:LOCATE6,L:COLOR3:PRINT"●":GOTO330
380 REM ***** LOOK *****
390 GOSUB80
400 IFII(1)=0ANDM=14ANDX=7ANDY=4THENI$(1)="オノ":A$=I$(1):II(1)=1:GOTO480
410 IFII(2)=0ANDM= 3ANDX=8ANDY=5THENI$(2)="せんすいふく":A$=I$(2):II(2)=1:GOTO480
420 IFII(6)=0ANDM= 8ANDX=6ANDY=3THENA$="せいなるたて":II(6)=1:GOTO480
430 IFII(3)=0ANDM=12ANDX=9ANDY=4THENLOCATE9,8:COLOR16:PRINT"いけのそこで":LOCATE9,9:P
RINT"なにかひかってる!":GOTO500
440 IFM=4ANDX=7ANDY=5ORM=8ANDX=7ANDY=6THENLOCATE9,8:COLOR16:PRINT"「きけん!」 と":LOCA
TE9,9:PRINT"かいてある。":GOTO500
450 IFM=10ANDX=8ANDY=4ORM=10ANDX=8ANDY=4THENLOCATE9,8:COLOR16:PRINT"そのきはよわっている":
GOTO500
460 IFM=1ANDX=6ANDY=6THENLOCATE9,8:COLOR16:PRINT"ドアがこわれてる":GOTO500
470 GOTO490
480 LOCATE9,8:COLOR16:PRINTA$;"を":LOCATE9,9:PRINT"みつけた!":GOSUB90:GOTO500
490 LOCATE9,8:COLOR16:PRINT"なにもありません!"
500 IFSTRIG(0)=0THEN500
510 EXEC&HB0C0:RETURN
520 REM ***** ITEM *****
530 GOSUB80
540 IFI$(1)=""ANDI$(2)=""ANDI$(3)=""ANDI$(4)=""THEN490
550 FORI=1TO4:LOCATE10,7+I:COLOR16:PRINTI$(I):NEXT:GOTO500
560 REM ***** USE *****
570 GOSUB80:L=8:FORI=1TO4
580 LOCATE10,7+I:COLOR16:PRINTI$(I):NEXT
590 LOCATE9,L:COLOR1:PRINT"●":S=STICK(0):A=(S=1)+(S=5)*(-1)
600 IFA+L=7THENL=12
610 IFA+L=12THENL=7
620 IFSTRIG(0)THENL=L-7:GOTO640
630 L=L+A:LOCATE9,L:COLOR3:PRINT"●":GOTO590
640 IFI$(1)=""ANDI$(2)=""ANDI$(3)=""ANDI$(4)=""THENLOCATE9,8:COLOR16:PRINT"ありません
!":GOTO500
650 IFL=1ANDI$(1)><""ANDM=10ANDX=8ANDY=4ORL=1ANDI$(1)><""ANDM=10ANDX=8ANDY=2THEN
GOSUB80:LOCATE9,8:COLOR16:PRINT"きをきりました!":Y=3:GOSUB90:GOTO500
660 IFL=2ANDII(3)=0ANDI$(2)><""ANDM=12ANDX=9ANDY=4THENII(3)=1:GOSUB80:LOCATE9,8:
COLOR16:PRINT"いけのそこで":LOCATE9,9:PRINT"カギをみつけた!":I$(3)="カギ":GOSUB90:GOTO500
670 IFL=3ANDI$(3)><""ANDM=8ANDX=7ANDY=6THENM=4:Y=5:GOTO710
680 IFL=3ANDI$(3)><""ANDM=4ANDX=7ANDY=5THENM=8:Y=6:GOTO710
690 IFL=4ANDII(5)=0ANDI$(4)><""ANDM=1ANDX=6ANDY=6THENI$(5)="せいなるけん":A$=I$(5):II(
5)=1:GOSUB80:GOTO480
700 GOSUB80:LOCATE9,8:COLOR16:PRINT"つかえません!":GOTO500
710 GOSUB80:LOCATE9,8:COLOR16:PRINT"とびらをあけると":LOCATE9,9:PRINT"とつぜん":LOCATE9,10
:PRINT"すいこまれた!":GOSUB90
720 IFSTRIG(0)=0THEN720
730 GOTO280
740 REM ***** ENTER *****
750 GOSUB80
760 IFM=6ANDX=8ANDY=3THEN870
770 IFII(4)=0ANDM=5ANDX=8ANDY=6THENLOCATE9,8:COLOR16:PRINT"いえのなかで":LOCATE9,9:PR
INT"ハンマーをみつけた!":I$(4)="ハンマー":II(4)=1:GOSUB90:GOTO500
780 IFM=8ANDX=7ANDY=6ORM=4ANDX=7ANDY=5THENLOCATE9,8:COLOR16:PRINT"カギが":LOCATE9
,9:PRINT"かかっている!":GOTO500
790 IFM=1ANDX=6ANDY=6THEN460
800 LOCATE9,8:COLOR16:PRINT"はいれません!":GOTO500
810 REM ***** MONSTER *****
820 POKE&HAE00,XX*16:POKE&HAE01,(YY+1)*16:POKE&HAE02,CH:EXEC&HB000:XX=XX+W:IFXX=
11ORXX=0THENW=W*-1:YY=INT(RND(1)*7)+1:XX=XX+W
830 CH=PEEK(&HAF00+YY*12+XX):POKE&HAE00,XX*16:POKE&HAE01,(YY+1)*16:POKE&HAE02,5:
EXEC&HB000:RETURN
840 POKE&HAE00,XX*16:POKE&HAE01,(YY+1)*16:POKE&HAE02,CH:EXEC&HB000:YY=YY+W:IFYY=
8ORYY=0THENW=W*-1:XX=INT(RND(1)*10)+1:YY=YY+W
850 CH=PEEK(&HAF00+YY*12+XX):POKE&HAE00,XX*16:POKE&HAE01,(YY+1)*16:POKE&HAE02,5:
EXEC&HB000:RETURN
860 REM ***** END *****
870 CLS:RESTORE910:FORII=1TO11:READT,C:COLORC:FORI=1TOT:READA$:A=VAL("&h"+A$):LO
CATEI,II:PRINTCHR$(A):PLAY"@5L64B":NEXT
880 IFSTRIG(0)=0THEN880
890 IFII=4ANDII(6)=0ORII=7ANDII(5)=0THEN1050
900 NEXT
910 DATA14,11,A2,F6,98,9A,9A,EF,E3,DE,9A,FA,E0,E5,21,A3
920 DATA13,11,A2,9C,96,9C,9A,FA,EF,E3,DE,E0,DE,21,A3
930 DATA23,16,E4,E2,9E,DE,FD,C4,DE,D7,BA,DE,DD,96,DE,95,9F
940 DATA92,96,96,8F,E3,97,E0,21,07,11,A2,B7,AC,B0,B0,B0,A3
950 DATA15,16,9C,96,9C,9E,92,E5,F9,E0,E3,E3,DE,96,FC,9C,E0
960 DATA09,11,A2,E5,96,E5,96,F4,F9,E5,A3
970 DATA15,16,EC,E0,E0,EB,DE,95,9F,92,96,96,8F,E3,97,E0,21
980 DATA17,16,E4,8F,9B,E6,9E,92,E5,F9,99,FD,86,E5,99,DE,E2,99,E0
990 DATA07,11,A2,B3,AB,B0,B0,B0,A3
1000 DATA09,16,99,FD,EA,F2,E6,9B,9B,8F,E0
1010 DATA11,16,C4,DE,D7,BA,DE,DD,86,E0,95,9C,E0
1020 CLS:COLOR7:LOCATE10,10:PRINT"おしまい!!"
1030 LOCATE13,13:PRINT"By K.Wakamiya":GOSUB90
1040 GOTO1040
1050 COLOR16:LOCATE8,II+1:PRINT"やられてしまった!! Game Over":GOSUB100:GOTO1040
```

★このまえ，はじめて電波新聞を読んだ。ほんとに電波新聞があるなんて知らなかった。(愛知県知多郡・**すぴすぴ16才**)……【**編**：うちの会社はれっきとした新聞社で，電波新聞を日刊でだしているんですよ。**影**：ホホーッ。】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

学習用ゲーム・プログラム!?

WORD(ワード) CATCH(キャッチ)

まっぴー



★はじめに

ベーマガ'87年5月号に，僕が送った「WORD PANIC」(MZ-700)が載りました。あれからちょうど1年。続編を作ってみようと思い，できたのがこの「WORD CATCH」です。プログラムもそんなに長くないので気軽に打ち込んでみてください。

★遊びかた

「♣」を操作して，アルファベットを取り，英単語を完成させます。

キー操作は，スペース・キーで移動，8246キーでアルファベットを取ります。えっ，逆じゃないかって？いえいえ，これでいいのです。「♣」は常に動いており，スペース・キーを押すたびに左へまがります。8246キーは，押した方向にマジック・ハンドが伸びていき，アルファベットをつかんだらそれを取ります。アルファベットは，マジック・ハンドでしか取れません。

「♣」は最初1,000のエネルギーを持っていて，1歩進むごとに2ずつ減っていきます。また，ちがうアルファベットを取ったら20，アルファベットに「♣」がぶつかったら50，減ります。エネルギーが0になると1ミスになります。また，「■」にぶつかるとエネルギーに関係なく1ミスになるので注意してください。3ミスでゲーム・オーバーです。

英単語を完成させるとラウンド・クリアで，残りのエネルギー÷10がボーナスとしてスコアに加算されます。正しいアルファベットを取ったときの得点は5点です。

★PC-88シリーズで N-BASICを立ちあげるには

●PC-8801/mkII/SRの場合

本体のモードをNに切り換え，リセット・ボタンを押します。DISKの場合も同様に本体モードをNにしてN-BASICのシステムを入れ，リセット・ボタンを押します。

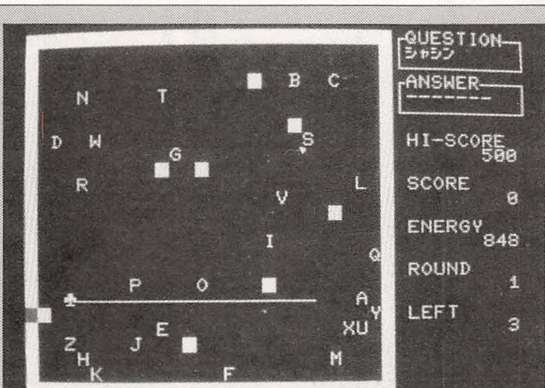
●FR/MR/TR/FH/MH/FA/MAの場合

ROM-BASICは，V1SモードでN88BASIC(ROM)を立ちあげ「NEW ON 1」と入力すると立ちあがります。ただしROM-BASICではDISKを使用できません。

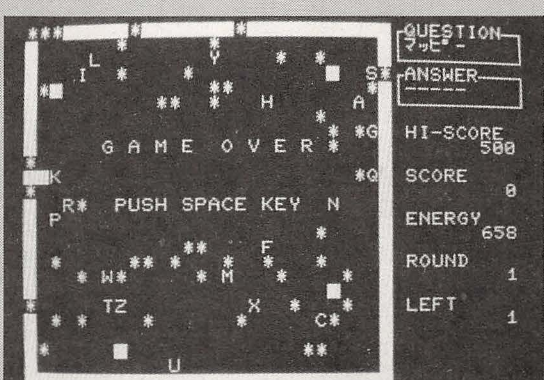
DISKを使用するには，V1SモードでN88DISK BASICを立ちあげ，N-BASICのシステム・ディスクを入れ替えに差し込み，「NEW ON 1」と入力します。

●VAの場合

N-BASICは使用できません。



◀《写真1》自分(♣)を動かし，単語を集めよう！英単語を知らないとむずかしい



▶《写真2》エネルギーが0になるか■にぶつかるとLEFTが一つ減ります。なくなるとアウト

★つぐ美はメダパニをとなえた。影は頭がこんらんして頭がよくなってしまった。影は自分にラリホーをとなえて仕事をさぼった…。(福島県相馬市・**イリスエクラド15才**)……【**編**：やはり影さんにメダパニはきかなかったか。】

★プログラム

「WORD PANIC」と同様，問題データは，問題，答え，問題，答え…となっているので変えたい人は自由に変えてください。

問題数を変えたい人は100行にある「MS＝50」の50を直したうえで，変えてください。

僕は，グリーン・モニタを使っているので，画面が白黒になってしまいました。カラーモードにしてあるので色をつけたい人は自由につけてください。

★ひとりごと

最近，マシン語を学ぶ人が増えたようである。その中にときどき「BASICではおもしろいゲームができないから，マシン語でやるんだ」という人がいる。はたして，そうなのだろうか。マシン語を使って実行速度を速くすればおもしろいゲームができるのだろうか。僕はそうは思わない。BASICでだって十分おもしろいゲームはできる。ただ遅いということだけでマシン語に逃げるのはどうかと思う。むしろ，BASICでいかに速く，いかにおもしろいゲームを作るか，ということのほうが大切だと思う。

僕はマシン語を使えるが，マシン語でゲームを作ったことはない。なぜなら，BASICでおもしろいゲームが作れるようになるまで，マシン語を使わないと決めたからである。BASICでおもしろいゲームを作れなければ，マシン語を使ったっておもしろいゲームはできないと僕は思う。

★最後に

僕は今までに4回，ベーマガにプログラムが載ったんですが，同じ機種で2回載ったことはないんです。1回めがMAXマシン，2回めがファミコン，3回めがMZ-700，4回めがPC-6001mkII，そしてこれが載ればPC-8001。さて，つぎはどの機種で登場するのだろうか？

さでん，カッパ，DRAGON，PABU，YONEII，そして後藤伸君，見てるかー？提供は北広島高校でしたー。

★

WORD CATCHのプログラム・リスト

```
10 ' ┏━━━━━━━━━━━━━━┓
20 ' ┃                            ┃
30 ' ┃        WORD CATCH          ┃
40 ' ┃                            ┃
50 ' ┃         By ﾏｯﾋﾟｰ            ┃
60 ' ┃       1988年02月16日        ┃
70 ' ┗━━━━━━━━━━━━━━┛
80 '
90 '■════════■ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ■════════■
100 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7:DEFINT A-Z:MS=50
110 DIM QU$(MS),AN$(MS):DEFFND(X,Y)=PEEK(&HF302+X+X+Y*120)
120 FOR I=1 TO MS:READ QU$(I),AN$(I):NEXT
130 HS=500
140 SC=0:RO=1:LE=3
150 '■════════■ ｹﾞｰﾑ ｽﾀｰﾄ ■════════■
160 GOSUB 950
170 QN=RND(1)*MS+1:QU$=QU$(QN):AN$=AN$(QN)
180 LOCATE 29,1:PRINT QU$
190 LOCATE 29,4:PRINT STRING$(LEN(AN$),"-")
200 LOCATE 13,1:PRINT "♣"
210 X=13:Y=1:S=1:GM=0:EN=1000
220 LOCATE 11,0:PRINT "READY!"
230 BK=2:BW=50:GOSUB 720
240 FOR I=0 TO 2000:NEXT
250 LOCATE 11,0:PRINT "██████"
260 '■════════■ ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ ■════════■
270 A$=INKEY$
280 IF (A$="2")+(A$="4")+(A$="6")+(A$="8") THEN 510
290 S=S-(A$=" "):IF S>4 THEN S=1
300 LOCATE X,Y:PRINT " "
310 X=X+(S=1)-(S=3):Y=Y-(S=2)+(S=4)
320 DC=FND(X,Y)
330 IF DC=135 THEN 390
340 IF DC>64 AND DC<91 THEN EN=EN-50:BK=2:BW=10:GOSUB 720:CH=DC:GOSUB 780
350 EN=EN-2:GOSUB 450:IF EN<1 THEN 390
360 BEEP1:BEEP0:LOCATE X,Y:PRINT "♣"
370 GOTO 270
380 '■════════■ ｼﾝｼﾞｬｯｸ ■════════■
390 FOR K=1 TO 80
400 X1=RND(1)*28:Y1=RND(1)*24:LOCATE X1,Y1:PRINT "*"
410 BK=1:BW=1:GOSUB 720
420 NEXT
430 LE=LE-1:IF LE=0 THEN 900 ELSE GOTO 160
440 '■════════■ ｽｺｱ ﾋｮｳｼﾞ ■════════■
450 LOCATE 32,11:PRINT USING"######":SC
460 IF HS<SC THEN HS=SC
470 LOCATE 32,8:PRINT USING"######":HS
480 LOCATE 34,14:PRINT USING"####":EN
490 RETURN
500 '■════════■ ﾓｼﾞ ｦ ﾄﾙ ■════════■
510 IF A$="2" THEN L$="|":XX= 0:YY= 1
520 IF A$="4" THEN L$="-":XX=-1:YY= 0
530 IF A$="6" THEN L$="-":XX= 1:YY= 0
540 IF A$="8" THEN L$="|":XX= 0:YY=-1
550 CX=X:CY=Y
560 CX=CX+XX:CY=CY+YY
570 BK=1:BW=2:GOSUB 720
580 D=FND(CX,CY)
590 IF D=32 THEN LOCATE CX,CY:PRINT L$:GOTO 560
600 IF D=135 THEN LINE(X+XX,Y+YY)-(CX-XX,CY-YY)," ":GOTO 290
610 '■════════■ ﾓｼﾞ ﾁｪｯｸ ■════════■
620 GM=GM+1
630 IF CHR$(D)<>MID$(AN$,GM,1) THEN GM=GM-1:EN=EN-20:GOTO 680
640 BK=5:BW=30:GOSUB 720
650 LOCATE 28+GM,4:PRINT CHR$(D)
660 SC=SC+5
670 IF GM=LEN(AN$) THEN 830
680 LINE(X+XX,Y+YY)-(CX,CY)," "
690 CH=D:GOSUB 780
700 GOTO 290
710 '■════════■ ｵﾄ ｦ ﾀﾞｽ ■════════■
720 FOR I=1 TO BK
730 BEEP1:FOR J=1 TO BW:NEXT
740 BEEP0:FOR J=1 TO BW:NEXT
750 NEXT
760 RETURN
770 '■════════■ ﾓｼﾞ ﾋｮｳｼﾞ ■════════■
780 X1=RND(1)*26+1:Y1=RND(1)*22+2
790 IF FND(X1,Y1)<>32 THEN 780
800 LOCATE X1,Y1:PRINT CHR$(CH)
810 RETURN
820 '■════════■ ﾗｳﾝﾄﾞ ｸﾘｱ ■════════■
830 LINE(5,7)-(22,13)," ",BF
840 LOCATE 8,8:PRINT "ROUND CLEAR!"
850 BK=20:BW=50:GOSUB 720
860 BO=EN/10:LOCATE 10,12:PRINT "BONUS":BO
870 SC=SC+BO:RO=RO+1
880 FOR I=0 TO 5000:NEXT:GOTO 160
890 '■════════■ ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ■════════■
900 LINE(5,7)-(22,13)," ",BF
910 LOCATE 6,8:PRINT "G A M E  O V E R"
920 LOCATE 7,12:PRINT "PUSH SPACE KEY"
930 IF INKEY$<>" " THEN 930 ELSE GOTO 140
940 '■════════■ ﾌｨｰﾙﾄﾞ ｾｯﾃｲ ■════════■
950 PRINT CHR$(12);
960 LINE(0,0)-(27,24),"■",B
970 LINE(1,1)-(26,23)," ",BF
980 FOR I=0 TO 3 STEP 3
990 LOCATE 28,I  :PRINT "┌─────────┐":LOCATE 28,I+1:PRINT "|":SPC(9);"|"
1000 LOCATE 28,I+2:PRINT "└─────────┘"
1010 NEXT
1020 LOCATE 29,0:PRINT "QUESTION":LOCATE 29,3:PRINT "ANSWER"
1030 LOCATE 29,7:PRINT "HI-SCORE":LOCATE 29,10:PRINT "SCORE"
1040 GOSUB 450
1050 LOCATE 29,13:PRINT "ENERGY":LOCATE 34,14:PRINT "1000"
1060 LOCATE 29,16:PRINT "ROUND":LOCATE 36,17:PRINT USING"##":RO
1070 LOCATE 29,19:PRINT "LEFT":LOCATE 36,20:PRINT LE
1080 FOR I=65 TO 90:CH=I:GOSUB 780:NEXT
1090 FOR I=1 TO RO*2+6:CH=135:GOSUB 780:NEXT
1100 RETURN
1110 '■════════■ ﾓﾝﾀﾞｲ ﾃﾞｰﾀ ■════════■
1120 DATA ﾄﾞｳﾌﾞﾂ,ANIMAL,ﾘﾝｺﾞ,APPLE,ﾎﾝ,BOOK,ｼｮｳﾈﾝ,BOY,ｸﾆ,COUNTRY
1130 DATA ｼﾞﾄﾞｳｼｬ,CAR,ｲﾇ,DOG,ｲｼｬ,DOCTOR,ﾀﾍﾞﾙ,EAT,ﾒ,EYE
1140 DATA ﾄﾓﾀﾞﾁ,FRIEND,ﾀﾍﾞﾓﾉ,FOOD,ｼｮｳｼﾞｮ,GIRL,ﾆﾜ,GARDEN,ｼｱﾜｾ,HAPPY
1150 DATA ｶﾀｲ,HARD,ﾃｶﾞﾐ,LETTER,ﾅｶﾞｲ,LONG,ｵｶﾈ,MONEY,ｱｻ,MORNING
1160 DATA ｱﾀﾗｼｲ,NEW,ﾋﾂﾖｳ,NEED,ﾌﾙｲ,OLD,ｱｹﾙ,OPEN,ﾊﾞｼｮ,PLACE
1170 DATA ｼｬｼﾝ,PICTURE,ｼﾞｮｵｳ,QUEEN,ｸｲｽﾞ,QUIZ,ﾍﾔ,ROOM,ｵﾓｲﾀﾞｽ,REMEMBER
1180 DATA ﾕｷ,SNOW,ﾅﾂ,SUMMER,ﾀｲﾖｳ,SUN,ｵﾄﾞﾛｷ,SURPRISE,ｱｼﾀ,TOMORROW
1190 DATA ﾃﾞﾝﾜ,TELEPHONE,ｵｼﾞ,UNCLE,ﾂｶｳ,USE,ﾑﾗ,VILLAGE,ｵﾄｽﾞﾚﾙ,VISIT
1200 DATA ﾏﾄﾞ,WINDOW,ｳﾃﾞﾄﾞｹｲ,WATCH,ｷﾉｳ,YESTERDAY,ﾜｶｲ,YOUNG,ﾄﾞｳﾌﾞﾂｴﾝ,ZOO
1210 DATA ｶﾝｶﾞｴ,IDEA,ｵｳｻﾏ,KING,ﾆｯﾎﾟﾝ,JAPAN,ﾅﾑｺ,NAMCO,ﾏｯﾋﾟｰ,MAPPY
```

★いやー，やっぱりいいなぁ。うん。自分でベスト・プログラマーを選ぶのは。といいつつ，ゲームが楽しくなる？と思うものを選びました。（埼玉県岩槻市・滝沢真一15才）……【編：これで君も審査員のひとりだ!!】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

新型間接税導入に立ち向かえ!!

減税討魔伝(げんぜいとうまでん)

青玉虫



はじめに

だうもはじめまして。私,「青玉虫」といひます。此(こ)のゲームは一応「源平討魔伝」もどきです。悲惨(ひさん)な仕あがりですが勘弁(かんべん)してください。

STORY

1988年,日本の首相タシケタは新型間接税導入を企んでいた。野党もこれを阻止することができなかった。首相の目的は一体…?新型間接税が導入されれば,国民の生活がますます苦しくなる。そこでついに「矯正(きょうせい)党」が立ちあがった。矯正党は政府等の横暴を打ち砕(くだ)くことを目的としている。ただ,目的遂行のためには手段を選ばない過激な集団なので,存在は秘密である。

その矯正党の中から1人の刺客を遣わした。刺客のコードネームは「NEC(ネック)」。NECは剣を持ち,単身で国会議事堂へと向かった……(この話はフィクションです)。

遊びかたですよーだ

このゲームには2とおりのパターンがあります。

- **小画面**…4 6キーで左右移動。8キーでジャンプ。スペース・キーで剣を振ります。とにかく右へ進んで行ってください。また,バトル・スーツがでてきますが無理して戦わないように。ある程度進むと大画面へ。
- **大画面**…ボスとの一騎討ちです。4 6キーで左右移動。8キーでジャンプ。2キーでかがむ。スペース・キーで剣を振ります。ボスを倒すと面クリア。

全4面です。バトル・スーツ,ボスは4種類。全面クリアするとくだらないエンディングがあります。

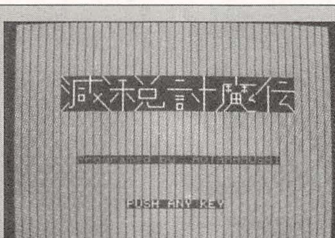
敵について

(小画面)

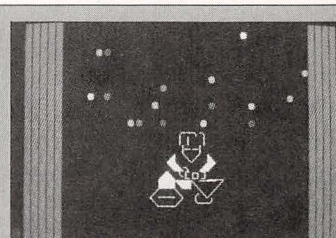
- パープル・スーツ…地上を直進してくるだけです。
- ブルー・スーツ…ランダム飛行をしてきます。
- ホワイト・スーツ…空中を直進してきます。ときどき,垂直ビームを撃ちます。
- ハイパー・スーツ…ランダム飛行でしかもビームを撃ってきます。

《第1表》変数表

変数	内容	変数	内容
S	スコア	B1	敵弾のX座標
R	面数	B2	敵弾のY座標
W	大・小画面判定	T	忍者のジャンプ判定
P	自分の生命力	K	敵のX座標の調整
E	敵の生命力	U	敵のY座標の調整
X	自分のX座標	T1	忍者のY座標の増加量
Y	自分のY座標	E1	忍者のX座標の増加量
V	自分の表示キャラ決定	E2	忍者のX座標の増加量の調整
H	剣を振ったか?の判定	C1	オープニングの玉のX座標
O	地面の表示の判定	C2	オープニングの玉のY座標
J	自分のジャンプ判定	C3	オープニングの玉の色
D	距離	XX	オープニングの幕開ける
F	敵の種類	I, Q, Z	雑用
A	敵のX座標	R$	地名
B	敵のY座標	G$	地面のキャラクター
M	敵の識別	F$	敵の名前
M1	つぎの敵までの時間	N$	自分のキャラクター
L	自分のジャンプの増加量	E$	敵のキャラクター
N	敵の出現地の決定	S$	剣のキャラクター
C	ブルースーツのY座標の増加量	Z$	メッセージ
G	ビームをだすかださないか	A$, B$, C$, D$	キャラ調整

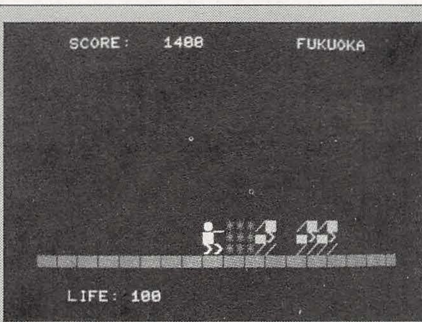


◀《写真1》タイトル画面。新型間接税導入反対!!

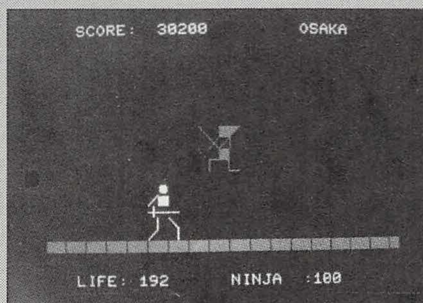


▶《写真2》タイトル・デモ。源平でおなじみ

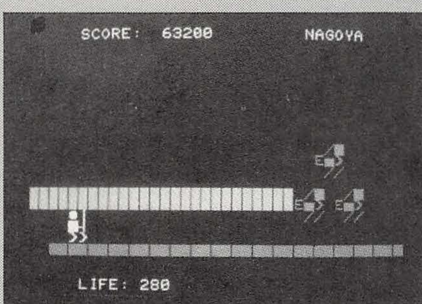
★影さんが今度,クイズコーナーを作りました。正解者にはもれなく影さんの請求書が当たる!!(岩手県九戸郡 金欠病3号14才)……【影:さー!チャンピオンには,私の滞納した3年分の家賃の請求書をプレゼント!】



◀《写真 3》小画面ではこうやって剣で敵を倒す



▶《写真 4》これは大画面。敵の攻撃もきびしいゾ



◀《写真 5》面が進むと，ビームを撃ってくる敵が

※ときどき敵が重なっていることがあります。敵を斬ったら後ろへ逃げる習慣をつけませう。

(大画面)

- 福岡のボス…〝スナイパー〞拳銃を撃ってきます。
- 大阪のボス…〝忍者〞放物線を描いて飛んできます。

減税討魔伝のプログラム・リスト

```
10 ' +++++++++++++++++++++++++++++++
20 ' +                             +
30 ' +   ｹﾞﾝｾﾞｲ ﾄｳﾏﾃﾞﾝ             +
40 ' +                             +
50 ' +     1988.3.15               +
60 ' +                             +
70 ' +       Prooramed by  ｱｵﾀﾏﾑｼ  +
80 ' +                             +
90 ' +++++++++++++++++++++++++++++++
100 ' ***** ｼｮｷ ｾｯﾃｲ *****
110 WIDTH40.25:CONSOLE0.25.0.1:DEFINTA-Z:CLEAR600
120 ' ***** ﾍﾝｽｳｾｯﾃｲ *****
130 GOSUB 2070:S=0:R=1:W=1:P=100
140 GOSUB 150:GOTO 210
150 ' ***** SCREEN *******
160 PRINT CHR$(12)
170 COLOR7:LOCATE5.1:PRINTUSING"SCORE:#####00":S:LOCATE27.1:PRINTR$(R)
180 COLOR4:LOCATE2.20:PRINTG$:COLOR7:LOCATE5.23:PRINTUSING"LIFE:####":P
190 IF W=1 THEN RETURN
200 COLOR7:LOCATE20.23:PRINTUSING"&      &:###":F$(R):E:RETURN
210 ' ***** START ********
220 ON W GOTO 230.930
230 ' ***** SMALL MODE ***
240 X=4:Y=17:V=0:H=0:O=1:J=0:D=0:F=1:FORI=1TO4:A(I)=2:B(I)=17:NEXT
250 FOR M1=R*2 TO 30:FOR M=1 TO 4
260 GOSUB 360:ON F GOSUB 520.570.520.570:GOSUB 410
270 IF (INP(1)=254)*(J=0) THEN J=1:L=-2
280 IF J THEN GOSUB 490
290 IF INP(9)=191 THEN H=1:GOSUB 380
300 GOSUB 370:X=X+((INP(0)=239 AND X>4)-(INP(0)=191 AND X<18))*2:GOSUB 820
310 IF(INP(0)=191)*(X=18)*(D<200)THEN GOSUB 340 ELSE GOSUB 360
320 NEXTM.M1:FORM=1TO4:GOSUB 470:A(M)=2:B(M)=17:NEXT:F=INT(RND(1)*(R+1))+1
330 IF F=5 THEN F=4:GOTO 250 ELSE 250
340 COLOR 4:LOCATE 2.20:PRINT MID$(G$.O.36):O=O+1:IFO>2THENO=1
350 GOSUB 360:D=D+1:IF D=200 THEN 860 ELSE RETURN
360 COLOR7:LOCATEX.Y:PRINTN$(V):RETURN
370 LINE(X.Y)-(X+2.Y+W*2)." ".BF:RETURN
380 ' ***** SWING SWORD **
390 GOSUB 360:LOCATEX+1.Y+1:PRINT" ":FORI=0TO99:NEXT:LOCATEX+1.Y
400 PRINT"/":FORI=0TO99:NEXT:LOCATEX+1.Y:PRINT"_":FORI=0TO99:NEXT
410 IF(PEEK(&HF302+(X+3)*2+Y*120)=238)*(H=1)THEN 420 ELSE H=0:RETURN
420 FOR M=1 TO 4
430 IF(X=A(M)-2)*(Y=B(M))THEN 450
440 NEXT:RETURN
450 LINE(A(M).B(M))-(A(M)+2.B(M)+2)."*".2.BF:BEEP1:FORI=0TO64:NEXT:BEEP0
460 GOSUB 470:S=S+1:GOSUB 170:A(M)=2:H=0:RETURN
470 IF(A(M)<0)+(B(M)<0)THENRETURN
480 LINE(A(M).B(M))-(A(M)+2.B(M)+2)." ".BF:RETURN
490 ' ***** JUMP *********
500 GOSUB 370:Y=Y+L:IF (Y<=9)*(L=-W-1) THEN L=W+1
510 IF (Y=>19-W*2) THEN J=0:RETURN ELSE RETURN
520 ' ***** ENEMY (1) ****
530 IF A(M)<=2 THEN 550 ELSE GOSUB 410:GOSUB 470
540 IF A(M)<>2 THEN 560
550 GOSUB 410:GOSUB 470:N=INT(RND(1)*4):A(M)=28+N*2
560 A(M)=A(M)-2:IF F=3 THEN 660 ELSE B(M)=17:GOSUB 790:RETURN
570 ' ***** ENEMY (2) ****
580 IF A(M)<=2 THEN 590 ELSE GOSUB 410:GOSUB 470:GOTO 600
590 GOSUB 410:GOSUB 470:N=INT(RND(1)*4):A(M)=28+N*2:B(M)=15
600 A(M)=A(M)-2
610 IF B(M)=7 THEN C=2:GOTO640
620 IF B(M)=17 THEN C=-2:GOTO640
630 IF RND(1)>.5 THEN C=-2 ELSE C=2
640 B(M)=B(M)+C
650 IF F=4 THEN 730 ELSE GOSUB 790:RETURN
660 ' ***** ENEMY (3) ****
670 B(M)=11:G=INT(RND(1)*2)+1
680 GOSUB 790:ON G GOTO 690.720
690 LINE(A(M).14)-(A(M)+1.19)."■".6.BF:LOCATE0.0:BEEP:FORI=0TO256:NEXT
700 LINE(A(M).14)-(A(M)+1.19)." ".BF
710 IF X=A(M) THEN GOSUB 830
720 RETURN
730 ' ***** ENEMY (4) ****
740 G=INT(RND(1)*2)+1:GOSUB 790:ON G GOTO 750.780
```

```
750 LINE(A(M)-1.B(M))-(0.B(M)+1)."■".6.BF:LOCATE0.0:BEEP:FORI=0TO256:NEXT
760 LINE(A(M)-1.B(M))-(0.B(M)+1)." ".BF
770 IF(X<A(M))*(Y=B(M))THEN GOSUB 830
780 RETURN
790 ' ****** ENEMY ********  ｽﾃｷ!KEISHUS
800 IF(A(M)<0)+(B(M)<0)THEN G=2:RETURN
810 COLOR F*2+1:LOCATE A(M).B(M):PRINT E$(0)
820 IF(X=A(M) OR X=A(M)+2)*(Y=B(M) OR Y=B(M)+2)THEN GOSUB 830 ELSE RETURN
830 ' ****** ﾀﾞﾒｰｼﾞ *******
840 P=P-2:GOSUB 480:A(M)=A(M)+2:FORI=0TO9:BEEP1:BEEP0:NEXT
850 COLOR F*2+1:GOSUB 800:GOSUB 170:IF P<0 THEN 2020 ELSE RETURN
860 ' ****** STAGE CLEAR **
870 LOCATE0.0:BEEP:FORQ=135TO127STEP-1
880 LINE(X.Y)-(X+2.Y+2).CHR$(Q).4.BF:FORZ=0TO64:NEXT:NEXT
890 COLOR7:LOCATE14.10:PRINT"STAGE CLEAR"
900 FORQ=1TO64:BEEP1:FORZ=1TOQ:NEXT:BEEP0:NEXT
910 W=W+1:E=80+R*10:IF W>2 THEN W=1:R=R+1
920 GOTO 140
930 ' ****** BIG MODE *****
940 X=3:Y=15:V=1:J=0:A=30:B=15:B1=EX+3:T=0:K=0:U=0:E1=3
950 GOSUB 360:GOSUB 1060
960 IF(INP(1)=254)*(J=0)THEN J=1:V=2:L=-3
970 IF J THEN GOSUB 490
980 IF INP(9)=191 THEN GOSUB 360:GOSUB 1070
```

★アウトランやファイナルラップをこよなく愛する我が友人Kは，今だにクラッチ・ペダルというものの存在を知らない。(大阪府相原市・**徳武和哉18才**)……**【影：教習所でいきなりレバーをガチャガチャさせないでネ!!】**

●名古屋のボス…〝ホーネット〟刀を振ってきます。頭しか攻撃が効きません。

●東京のボス…〝首相〟剣を投げてきます。

プログラムについて

支離滅裂です。とくにむずかしいことはやってません。かなり無駄が多いです。これがはじめて作ったプログラムなんです。

注意点

ボスを飛び越えないように。

最後に……

やはりプログラム作りはむずかしいですね。Bug太郎氏を尊敬しますよ。だうすればプログラムをじょうずに作れるのでせう。これで常連を目ざすなんて無謀ですね。とにかく，これからもプログラムを作っていきますので……。

提供は青玉虫でした。さやうなら。

```
990  IF(INP(0)=251)+(J=1)THEN V=2 ELSE V=1
1000 GOSUB 370:X=X+((INP(0)=239 AND X>3)-(INP(0)=191 AND X<33))*3
1010 GOSUB 360:GOSUB 1060
1020 IF R=3 THEN B=10
1030 GOSUB 1650
1040 ON R GOSUB 1110,1170,1320,1430,1530
1050 GOTO 950
1060 LOCATEX,Y+V+1:PRINT"┼─":RETURN
1070 ' *** SWING SWORD **
1080 LOCATEX,Y+V:PRINT" ":LOCATEX+2,Y+V:PRINT"‾"
1090 LOCATEX+3,Y+V-1:PRINT"┼─":FORI=0TO256:NEXT:GOSUB 1720
1100 LINE(X+2,Y)-(X+5,Y+3)," ",0,BF:GOSUB 360:GOSUB 1060:RETURN
1110 ' *** SNIPER *******
1120 LOCATEB1+1,15:PRINT" "
1130 IF B1<6 THEN GOSUB 1640:A=A-3:B1=A+3
1140 B1=B1-3:COLOR6:LOCATEB1+1,15:PRINT"-"
1150 IF(B1=X)*(Y>11)*(V=1)THEN GOSUB 1710
1160 GOSUB 1650:RETURN
1170 ' *** NINJA ********
1180 GOSUB 1300
1190 IF T=0 THEN T=1:T1=-3 ELSE 1210
1200 IF E1=3 THEN E1=-3 ELSE E1=3
1210 IF T THEN GOSUB 1230
1220 GOSUB 1650:GOSUB 1300:RETURN
1230 IF RND(1)>.6 THEN E2=0 ELSE E2=1
1240 GOSUB 1640:GOSUB 1310:B=B+T1
1250 IF A=3 THEN A=A+3:GOTO 1270
1260 IF A=30 THEN A=A-3
1270 A=A+E1*E2
1280 IF(B<=6)*(T1=-3)THEN T1=3
1290 IF B=15 THEN T=0:RETURN ELSE RETURN
1300 LOCATEA-1,B+1:PRINT"\":RETURN
1310 LOCATEA-1,B+1:PRINT" ":RETURN
1320 ' *** HORNET *******
1330 U=5:G=RND(1):IF G>.5 THEN 1400 ELSE IF G<.2 THEN 1390
1340 LINE(A-1,B)-(A-1,B+9)," ":LOCATEA-1,B:PRINTS$(1)
1350 GOSUB 1410:LOCATEA-4,B+3:PRINTS$(0):LOCATEA-1,B+3:PRINT"o"
1360 GOSUB 1420:LOCATEA-4,B+5:PRINTS$(0):LOCATEA-1,B+5:PRINT"o":GOSUB 1420
1370 IF A-4<=X THEN GOSUB 1710
1380 GOTO 1400
1390 IF A>3 THEN GOSUB 1640:A=A-3
1400 GOSUB 1650:RETURN
1410 FORI=0TO256:NEXT:LINE(A-1,B)-(A-1,B+9)," ",BF:RETURN
1420 FORI=0TO256:NEXT:LINE(A-4,B)-(A-1,B+5)," ",BF:RETURN
1430 ' *** PREMIER ******
1440 LOCATEB1,17:PRINT"   "
1450 IF B1<6 THEN GOSUB 1640:IF A>3 THEN A=A-3:B1=A+3
1460 B1=B1-3:COLOR5:LOCATEB1,17:PRINTS$(0)
1470 IF(B1=X)*(Y=B)THEN GOSUB 1710
1480 GOSUB 1650:RETURN
1490 MOTOR1:FORI=1TO32:OUT52,2:OUT81,33:FORQ=0TO16:NEXT
1500 WIDTH40,25:FORQ=0TO16:NEXT:NEXT:MOTOR0:LINE(3,17)-(30,17)," "
1510 E=160:A=21:B=15:B1=21:B2=B+3:K=2
1520 FORI=1TO256:BEEP1:BEEP0:NEXT:GOSUB 170:GOTO 950
1530 GOSUB 1640:LOCATEB1,B2:PRINT"   ":LINE(26,2)-(36,19)," ",BF
1540 IF RND(1)>.5 THEN 1560
1550 IF B>6 THEN B=B-3:GOTO 1570
1560 IF B<15THEN B=B+3
1570 IF B1<3 THEN B1=21:B2=B+3
1580 GOSUB 1650:LINE(26,B+4)-(36,8),"●",4
1590 B1=B1-3:COLOR2:LOCATEB1,B2:PRINT"■■| "
1600 IF(B1=X)*(B2>=Y)*(B2<Y+4)THEN GOSUB 1710
1610 IF X>20 THEN GOSUB 1710
1620 RETURN
1630 ' *** ENEMY ********
1640 LINE(A,B)-(A+4+K,B+4+U)," ",BF:RETURN
1650 COLORR:LOCATEA,B:PRINTE$(R)
1660 IF(A=X)*(Y>=B-U)*(Y<B+4+U)*(R<5)THEN 1670 ELSE RETURN
1670 ' *** ﾀﾞﾒｰｼﾞ *******
1680 P=P-2:GOSUB 170:FORI=0TO16:BEEP1:BEEP0:NEXT:GOSUB 1640:GOSUB 1310
1690 IF A<30 THEN A=A+3:GOSUB 1650
1700 IF P<=0 THEN 2030 ELSE RETURN
1710 P=P-5:GOSUB 170:FORI=0TO16:BEEP1:BEEP0:NEXT:GOTO 1700
1720 ' *** ENEMY DAMEGE **
1730 ON R GOTO 1740,1750,1760,1740,1740
1740 IF(X+3=A)*(Y=B)THEN 1770 ELSE RETURN
1750 IF(X+3=A)*(Y=B)*(V=2)THEN 1770 ELSE RETURN
1760 IF(X+3=A)*(Y=9)THEN 1770 ELSE RETURN
1770 E=E-5:GOSUB 170:LOCATE0,0:BEEP1:FORI=0TO16:NEXT
1780 BEEP0:IF E>0 THEN RETURN
1790 ' *** STAGE CLEAR **
1800 FORI=0TO64:Q=INT(RND(1)*14)+33:LINE(A,B)-(A+2,B+4),CHR$(Q),2,BF
1810 BEEP1:BEEP0:NEXT:GOSUB 1640:IF R=4 THEN R=5:GOTO 1490
1820 COLOR7:LOCATE14,10:PRINT"STAGE CLEAR"
1830 IF R<5 THEN P=P+100+INT(S/10):S=S+P+50:GOTO 900
1840 ' *** ENDING *******
1850 FORI=0TO4096:NEXT:PRINTCHR$(12):COLOR7
1860 LOCATE13,3:PRINT"/‾‾‾‾‾\":LOCATE13,4:PRINT"|      |"
1870 LOCATE13,5:PRINT"||||  ||":LOCATE13,6:PRINT"|■■=■■|"
1880 LOCATE13,7:PRINT"ﾘ  |  ﾚ":LOCATE13,8:PRINT"|     |"
1890 LOCATE13,9:PRINT" \   / ":LOCATE11,10:PRINT"◢■■\_/■■◣"
1900 LOCATE5,11:PRINT" ┌┬┬┐■"
1910 LOCATE5,12:PRINT"■||||■■──────────────────\"
1920 LOCATE5,13:PRINT" ﾍﾍﾍﾍ■──────────────────"
1930 COLOR2:RESTORE 1970:LOCATE2,20
1940 READ Z$:IF Z$="!" THEN 2010
1950 IF Z$="e" THEN FORI=0TO2048:NEXT:LINE(0,20)-(38,20)," ":LOCATE2,20
1960 Q=ASC(Z$)-5:PRINT CHR$(Q);:FORI=0TO16:BEEP1:BEEP0:NEXT:GOTO 1940
1970 DATA Y,M,J,%,W,J,[,T,Q,Z,Y,N,T,S,%,M,F,X,%,X,Z,H,H,J,J,I,J,I,%,&,&,e,F,%
1980 DATA Y,F,],%,N,S,H,W,J,F,J,%,G,N,Q,Q,%,M,F,X,%,G,J,J,S,%,W,Z,N,S,J,I,3,e
1990 DATA L,T,[,J,W,S,R,J,S,Y,%,Y,^,W,F,S,S,^,%,¥,N,Q,Q,%,L,T,3,e,6,>,=,=,%,I
2000 DATA J,R,U,F,e,U,W,J,X,J,S,Y,J,I,%,G,^,%,%,F,T,Y,F,R,F,R,Z,X,M,N,%,3,!
2010 FORI=64TO1STEP-1:BEEP1:FORQ=1TOI:NEXT:BEEP0:NEXT:GOTO 2050
2020 ' *** GAME OVER ****
2030 FORI=1TO30:BEEP1:LINE(X,Y)-(RND(1)*30+3,RND(1)*15+3),"*",2:BEEP0:NEXT
2040 LINE(0,2)-(36,19)," ",BF:COLOR5:LOCATE15,10:PRINT"GAME OVER"
2050 COLOR3:LOCATE14,16:PRINT"PUSH ANY KEY"
2060 IF INKEY$="" THEN 2060 ELSE RUN
2070 ' *** ｷｬﾗｸﾀｰ ｾｯﾃｲ ***
2080 A$=CHR$(31)+STRING$(3,29):B$=A$+CHR$(29)
2090 C$=A$+STRING$(6,29):D$=CHR$(31)+CHR$(29)
2100 N$(0)="●| "+A$+"■H "+A$+">> ":E$(0)=" /■"+A$+"E■>"+A$+" //"
2110 N$(1)=" ● "+A$+"/■ "+A$+" ■ "+A$+" |\"+A$+"/  |"
2120 N$(2)="   "+A$+" ● "+A$+"/■ "+A$+" ■_"+A$+"┘ |"
2130 E$(1)="┐ ◆"+A$+"‾‾■"+A$+"  ■"+A$+" //"+A$+" |\"
2140 E$(2)="   "+A$+" ■"+A$+"X/ "+A$+"_■ "+A$+"| L"
2150 E$(3)="V■◣ "+B$+"  ■ "+B$+"◥■◣"+B$+" ├■■"+B$+" ├═■"+B$+" ﾄo■■"
2160 E$(3)=E$(3)+B$+"■-◥"+B$+"◢■ "+B$+"\\\\"+B$+"◢◢"
2170 E$(4)=" o "+A$+" ■\"+A$+"‾■‾"+A$+" || "+A$+" || "
2180 E$(5)=" ___"+B$+"/= ■"+B$+"| o ﾍ"+B$+"7  ｿ"+B$+"\___/"
2190 G$="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
2200 N$(3)="   ┌─┐  "+C$+"   || |  "+C$+"   ├─┤  "+C$+"  ◢ \/ ◣ "
2210 N$(4)="  ◥┐ ◢  "+C$+" ▲ﾚ[o]__"+C$+" ■■◥\‾‾/"+C$+"/__\ /\/ "
2220 N$(5)="\___/ └─┘":S$(0)="──┼":S$(1)="|"+D$+"|"+D$+"+"+D$+"o"
2230 RESTORE2240:FORI=1TO4:READR$(I),F$(I):NEXT:R$(5)=R$(4):F$(5)=F$(4)
2240 DATA FUKUOKA,SNIPER,OSAKA,NINJA,NAGOYA,HORNET,TOKYO,PREMIER
2250 ' ***** TITLE *********
2260 COLOR1,142:PRINTCHR$(12):COLOR7
2270 LOCATE5,6:PRINT"\┌┼┐\ ┬ \ /  ─  |  _|__ / ─ "
2280 LOCATE5,7:PRINT"\|-|  ─┼─┌─  ── ┼ ﾎ_ﾎ /|───"
2290 LOCATE5,8:PRINT" |o X /|\└─┘  = \|  |卅ム | / "
2300 LOCATE5,9:PRINT"/ﾉ    \ | /└─┘ o  | //‾\_ | ‾\"
2310 COLOR2:LOCATE7,15:PRINT"Programed by  AOTAMAMUSHI"
2320 COLOR5:LOCATE13,20:PRINT"PUSH ANY KEY":COLOR7
2330 IF INKEY$="" THEN 2330
2340 ' ***** OPENING *******
2350 FORXX=0TO15:LINE(19-XX,0)-(19+XX,25)," ",BF:FORI=0TO64:NEXT:NEXT
2360 LOCATE15,12:PRINTN$(3):LOCATE15,16:PRINTN$(4):LOCATE15,20:PRINTN$(5)
2370 FORI=0TO64:C1=RND(1)*29+6:C2=RND(1)*11+1:C3=RND(1)*7+1
2380 COLORC3:LOCATEC1,C2:PRINT"●":BEEP1:BEEP0:NEXT:COLOR7,32:RETURN
2390 END
2400 ' -----------------------------------------------------------------
2410 ' My pen  name : AOTAMAMUSHI
2420 ' My real name : Masahiro Miyazono
2430 ' CM / ﾗｼﾞｵ ﾊ ﾀﾞｲﾔﾙ 1179 ﾏｲﾆﾁﾎｳｿｳﾃﾞ ﾄﾞｳｿﾞ!!           \
2440 '    |  MBS YOUNG TOWN  (Mon.-Thu.  22:00-12:45)  |
2450 '    |                  (Fri.      22:00-12:00)  |
2460 '    |                  (Fri.2     12:00-02:30)  |
2470 '    |                  (Sat.      22:00-11:40)  |
2480 '    \                  (Sun.      22:00-11:45)  /
```

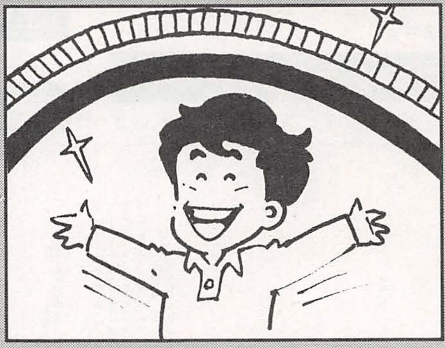
★僕は友達に誘われてよくゲーム・センターに行きますが，見ているだけでほとんど金を使いません。(茨城県つくば市・山中　享16才)……【影：私は，体感ゲームの筐体にへばりついて，タダでゲームを体感している。】

PC-8001mkII/SR(N80-BASIC)用

虹の魔法で敵をやっつけろ

虹の国（にじのくに）

萩原　一博



◉はじめに

このゲームは，ビデオゲームのレインボーアイランドとは一切関係ありません。

◉ストーリー

主人公であるビーバーは，彼の故郷「レインボーズランド」へ遊びにでかけました。そこで彼は，ある事件にまき込まれ，多くの敵が彼を襲ってきました。でも，彼には両親から授かった虹の魔法があったのです。

◉遊びかた

テンキーの[2][4][6][8]で上下左右に移動して，スペース・キーで虹をだし，敵を囲んでください（虹の間のみ有効）。くもは，やっつけることはできませんので，はく糸にひっかからないようによけてください。

5回敵を倒すとラウンド・クリアです。3，6面をクリアするとビーバー君が1人増え，敵の動きが速くなります。

3回やられるか9面クリアでゲーム・オーバーです。

◉プログラムについて

1年ぶりにプログラムを組んだので，かなりムダやわかりにくいところがあったと思います。とくにたいしたことはしていませんが，敵の移動にON～GOTOを使ってスピードを速くしています。

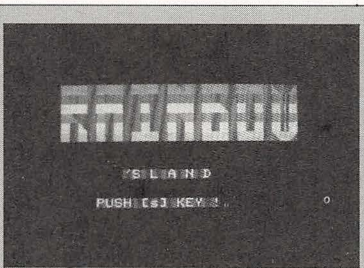
あと，私のテクニック不足をおぎなうために，多部田氏のマシン語キャラPUTルーチンを使わせてもらっていますので，入力したら必ずSAVEしてください。でないとあとで泣きをみますよ（私はこれで何度泣いたか）。

◉必勝法

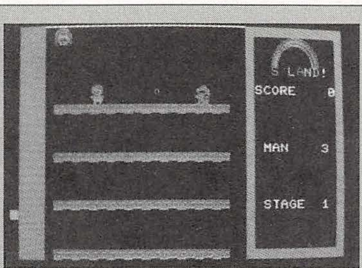
はじめはやさしいと思いますが，3面，6面と面を追うごとにどんどんむ

《第1表》変数表

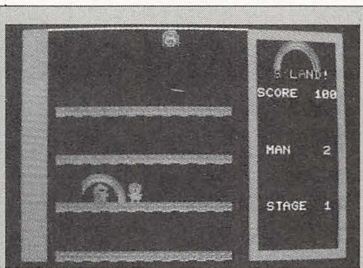
変数	内容
X，Y	自分
Q	キャラの向き
VX，VY	増加させるとき
UX，UY	敵1
TX，O	敵2
I，II，J	FOR～NEXTのとき
SC	スコア
M	自分
C	敵を倒した数
ST	面
S	敵1の移動する割合



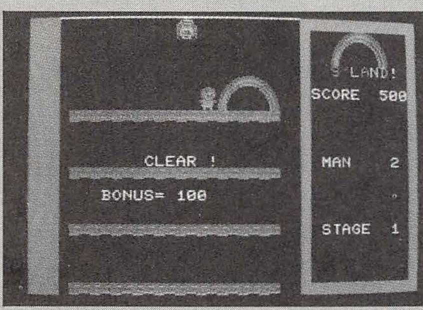
▲《写真1》7色に輝くタイトル。まさにレインボー



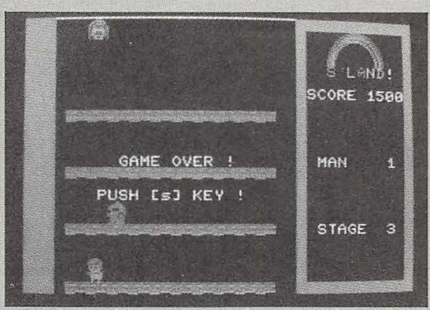
▲《写真2》スタート!!まん中のキャラが自分だ



▲《写真3》こうやって敵を虹で囲めばいいんだ



◀《写真4》一定数倒せば，ステージ・クリア



◀《写真5》MANがすべていなくなるとアウト

★バグ！バグ！何を作ってもバグがでる。それにデバッグのしかたがわからない。こんな私はどうすればいいでしょうか？（栃木県芳賀郡・ななしのゴンベー12才）……【編：サングラスとマスクをするとよいでしょう。】

ずかしくなります。これは敵の動きを速くしているためで，7面以降はかなりむずかしいと思います。

そこでアドバイスですが，自分はななめ上へ移動できますが，敵は一度に上下もしくは左右にしか動けないので，うまく[8]+[4]や[8]+[6]を使ってみてください。

それでもだめなら，〝S〟の値を4から5にしたり，自分の数(M)を増やしてみてください。

9面全部をクリアすると一応エンディング(？)が見れます。

参考

高橋はるみさんのプログラム全部。森 巧尚さんのプログラム全部。今までのベーマガ全部。多部田俊雄氏「キャラパターンエディター＆ライター」マイコン誌'84年6月号。

虹の国のプログラム・リスト

```
100 REM
110 REM ┌ ﾀｲﾄﾙ  :ﾆｼﾞﾉｸﾆ            ┐
120 REM │ ｻｸｼｬ  :ﾊｷﾞﾊﾗ ｶｽﾞﾋﾛ       │
130 REM │ ｷｼｭ   :PC-8001 mk 2     │
140 REM │ ｱﾃｻｷ  :ﾏｲｺﾝBASIC ﾏｶﾞｼﾞﾝ ┘
150 REM └
160 REM
170 CONSOLE0,25,0,1:WIDTH40,25:CMD SCREEN2,1,1:CMD COLOR ,0:CMD CLS 3
180 CLEAR 100,&HCEFF:DEFUSR=&HCF00:GOSUB 530:GOSUB 1250:GOSUB 1030
190 COLOR 7,32:X=20:Y=12:SC=0:S=4:CMD CLS 3
200 ST=1:Q=3:UX=48:UY=12:Q2=4:TX=12:M=3:U(1)=8:U(2)=52:GOSUB 580:GOSUB 620
210 REM ////////// ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ //////////
220 IF INP(9)=191 THEN GOSUB 410
230 IF INP(0)=191 THEN VX=+4:Q=2:K=1:IF X+VX>48 THEN VX=0
240 IF INP(0)=239 THEN VX=-4:Q=3:K=2:IF X+VX<12 THEN VX=0
250 IF INP(0)=251 THEN VY=+10:IF Y+VY>48 THEN VY=0
260 IF INP(1)=254 THEN VY=-10:IF Y+VY<12 THEN VY=0
270 POKE &HDF00,X:POKE &HDF01,Y:POKE &HDF02,1:A=USR(0)
280 X=X+VX:Y=Y+VY
290 POKE &HDF00,X:POKE &HDF01,Y:POKE &HDF02,Q:A=USR(0)
300 IF UX=X AND Y=UY THEN GOSUB 820
310 GOSUB 700:GOSUB 320:VX=0:VY=0:GOTO 220
320 REM ////////// ﾃｷ No.1 //////////
330 ON INT(RND(1)*S)+1 GOTO 340,350,400,400
340 RX=SGN(X-UX)*4:GOTO 360
350 RY=SGN(Y-UY)*10
360 POKE &HDF00,UX:POKE &HDF01,UY:POKE &HDF02,1:A=USR(0)
370 UX=UX+RX:UY=UY+RY:IF RX<0 THEN Q2=5+RX/4
380 IF UX=X AND Y=UY THEN GOSUB 820
390 POKE &HDF00,UX:POKE &HDF01,UY:POKE &HDF02,Q2:A=USR(0)
400 RX=0:RY=0:RETURN
410 REM ////////// ﾆｼﾞ //////////
420 LX=X:LY=Y:ON K GOTO 430,480
430 AX=LX*4+16:AY=LY*4-8:BX=LX*4+64:BY=LY*4+15
440 FOR I=0 TO 5 STEP 1:BEEP1
450 CMD PUT(X*4+I*8+16,Y*4-8),B%(0,I),OR:BEEP0:NEXT
460 GOSUB 390:IF  UX>X+4 AND UX<X+12 AND Y=UY THEN GOSUB 870
470 GOTO 520
480 AX=LX*4:AY=LY*4-8:BX=LX*4-48:BY=LY*4+15
490 FOR I=0 TO 5 STEP 1 :BEEP1
500 CMD PUT(X*4-I*8-8,Y*4-8),B%(0,5-I),OR:BEEP0:NEXT
510 GOSUB 390:IF  UX<X-4 AND UX>X-12 AND Y=UY THEN GOSUB 870
520 CMD LINE(AX,AY)-(BX,BY),0,BF:GOSUB 390:RETURN
530 REM ////////// ﾆｼﾞ make //////////
540 DIM B%(64,6):RESTORE550:FOR I=1 TO 7:READ C(I):NEXT
550 DATA 3,3,2,2,1,1,1
560 FOR I=1 TO 7:CMD CIRCLE(23,100),16+I,C(I):NEXT
570 FOR I=0 TO 5:CMD GET(I*8,77)-(I*8+8,100),B%(0,I):NEXT:RETURN
580 REM ////////// STAGE MAKE //////////
590 FOR I=16 TO 50 STEP 10:FOR II=12 TO 48 STEP 4
600 POKE &HDF00,II:POKE &HDF01,I:POKE &HDF02,7:A=USR(0):NEXT:NEXT
610 FOR I=0 TO 5:CMD PUT(248+I*8,8),B%(0,I),PSET:NEXT:RETURN
620 REM ////////// SCORE //////////
630 LINE(27,0)-(39,23),"■",1,B:L$="S'LAND! "
640 LINE(1,0)-(3,23),"■",4,BF
650 FOR I=1 TO 7:LOCATE 29+I,4:COLOR I:PRINT MID$(L$,I,1):NEXT
660 LOCATE 28, 6:PRINT USING"SCORE ####";SC
670 LOCATE 29,12:PRINT USING"MAN ####";M
680 LOCATE 29,18:PRINT USING"STAGE ##";ST
690 LINE(4,0)-(26,0),CHR$(148):RETURN
700 REM ////////// ﾃｷ No.2 //////////
710 POKE &HDF00,TX:POKE &HDF01,0:POKE &HDF02,1:A=USR(0)
720 ON INT(RND(1)*5)+1 GOTO 730,750,760,760,760
730 TX=TX+4:IF TX>48 THEN TX=48
740 GOTO 760
750 TX=TX-4:IF TX<12 THEN TX=12
760 POKE &HDF00,TX:POKE &HDF01,0:POKE &HDF02,5:A=USR(0)
770 IF INT(RND(1)*30)>25 THEN GOTO 780 ELSE 810
780 FOR TT=2 TO 23         :LOCATE TX/2,TT:PRINT "| ":BEEP1:BEEP0:NEXT
790 FOR TT=23 TO 2 STEP -1:LOCATE TX/2,TT:PRINT " ":BEEP1:BEEP0:NEXT
800 IF TX=X THEN GOSUB 830
810 RETURN
820 REM ////////// Miss //////////
830 FOR I=0 TO 20:FOR II=2 TO 3:BEEP 1:BEEP0:FOR J=0 TO 10:NEXT:BEEP 1
840 POKE &HDF00,X:POKE &HDF01,Y:POKE &HDF02,II:A=USR(0)
850 BEEP 0:NEXT:NEXT:M=M-1:IF M=0 THEN 990 ELSE BEEP 1:GOSUB 620
860 Q2=1:GOSUB 390:GOSUB 900:BEEP0:FOR I=0 TO 600:NEXT:RETURN
870 REM ////////// ﾃｷ ﾔﾗﾚﾀ //////////
880 FOR I=0 TO 50:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:Q2=1:GOSUB 390
890 SC=SC+100:GOSUB 620:C=C+1:IF C=5 THEN GOSUB 920
900 UX=U(INT(RND(1)*2)+1):UY=INT(RND(1)*4)*10+12
910 Q2=4:GOSUB 390:RETURN
920 REM ////////// CLEAR !! //////////
930 LOCATE10,12:PRINT "  CLEAR !":IF ST=9 THEN 1170
940 IF INT(ST/3)=ST/3 THEN S=S-1 :LOCATE 8,16:PRINT "MAN +1":M=M+1
950 FOR I=1 TO 60:BEEP 1:FOR II=0 TO I:NEXT:BEEP0:NEXT:FOR J=0 TO 600:NEXT
960 FOR I=1 TO 10:FOR II=1 TO 7:COLOR II:BEEP 1
970 LOCATE 8,15:PRINT "BONUS=";ST*100:BEEP 0:NEXT:NEXT:FOR I=0 TO 1000
980 NEXT:BEEP1:CMD CLS 1:ST=ST+1:SC=SC+ST*100:GOSUB 620:C=0:BEEP0:RETURN
990 REM ////////// GAME OVER //////////
1000 LOCATE10,12:PRINT "GAME OVER !"
1010 LOCATE 8,15:PRINT "PUSH [s] KEY !"
1020 I$=INKEY$:IF I$<>"s" THEN 1020 ELSE 190
1030 REM ////////// Taitol //////////
1040 CMD COLOR ,2:COLOR0,135:CMD CLS 3:CMD SCREEN 1,0:J=1
1050 T$(1)="[graphic characters]"
1060 T$(2)="[graphic characters]"
1070 T$(3)="[graphic characters]"
1080 T$(4)="[graphic characters]"
1090 T$(5)="[graphic characters]"
1100 T$(6)="[graphic characters]"
1110 FOR I=1 TO 6:LOCATE 3,5+I:COLOR I:  PRINT T$(I):NEXT
1120 COLOR 7:LOCATE 10,15:PRINT"'S L A N D"
1130 LOCATE 7,18:PRINT "PUSH [s] KEY !"
1140 CMD SCREEN J,,I:I=I+.05:IF I>7 THEN I=0:IF J=0 THEN J=1 ELSE J=0
1150 IF INKEY$<>"s" THEN 1140
1160 CMD SCREEN 2,0,1:COLOR ,32:CMD COLOR ,0:CMD CLS 3:RETURN
1170 REM ////////// ENDING //////////
1180 CMD CLS 3:Q2=7:UY=28:FOR UX=0 TO 80 STEP 4:GOSUB 390:NEXT
1190 LOCATE 7,7:PRINT "CONGRATUIATIONS !!"
1200 FOR I=10 TO 250 STEP 60:FOR II=0 TO 5
1210 CMD PUT(I+II*8,88),B%(0,II),PSET:NEXT:NEXT
1220 UX=36:UY=24:Q2=2:GOSUB 390:D$="ｸﾑﾋ!ｾﾎﾟﾄﾊ!ﾄｸｧ!ﾁｶｽﾄ!ｳｵﾇ!ｷｵﾙﾐｽﾁ"
1230 FOR I=1 TO 29:BEEP 1:LOCATE I,17:E=ASC(MID$(D$,I,1)):BEEP 0
1240 PRINT CHR$(E-1);: FOR II=1TO100:NEXTII,I:GOTO 1010
1250 REM ////////// ｷｬﾗ MAKE //////////
1260 LOCATE 10,10:PRINT "ﾁｮｯﾄ ﾏﾂﾃﾃ!":RESTORE 1320
1270 FORD%=&HCF00 TO &HCF60:READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKE D%,A:NEXT D%
1280 LOCATE 10,10:PRINT "ｻｧ ﾊｼﾞﾏﾙｮ !"
1290 READ A:IF A=999 THEN RETURN
1300 PO=&HD000+64*(A-1):FOR D%=PO TO PO+63:READ A$:A=VAL("&h"+A$):POKE D%,A:NEXT
 D%:GOTO 1290
1310 REM ////////// ﾏｼﾝｺﾞ DATA //////////
1320 DATA F3,3A,00,DF,67,3A,01,DF,6F,3A,02,DF,CD,11,CF,FB,C9,E5,1E,40
1330 DATA 3D,67,16,00,6A,06,08,29,30,01,19,10,FA,11,00,D0,19,EB,E1,D5
1340 DATA 4C,7D,21,00,00,11,40,01,06,08,29,87,30,01,19,10,F9,11,00,80
1350 DATA 19,06,00,09,D1,EB,3E,00,D3,5C,3E,10,01,04,00,ED,B0,22,33,DF
1360 DATA 01,4C,00,EB,09,EB,2A,33,DF,D6,01,C2,48,CF,D3,5F,C9
1370 REM ////////// ｷｬﾗ DATA //////////
1380 DATA 1,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1390 DATA   00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1400 DATA   00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00 ,00
1410 DATA 2,00,05,54,00,00,55,55,40,01,51,55,50,01,54,55,50,01,5A,AA,90,01
1420 DATA   5A,28,A0,01,6A,28,A0,00,6A,96,80,00,3A,AB,00,06,BD,5F,A4,06,FE
1430 DATA   AF,E4,00,FF,FF,C0,03,FF,FF,C0,00,FF,FF,00,00,3C,0F,00,00,28,0A,00
1440 DATA 3,00,15,50,00,01,55,55,00,05,55,45,40,05,55,15,40,06,AA,A5,40,0A
1450 DATA   28,A5,40,0A,28,A9,40,02,96,A9,00,00,EA,AC,00,1A,F5,7E,90,1B,FA
1460 DATA   BF,90,03,FF,FF,00,03,FF,FF,C0,00,FF,FF,00,00,F0,3C,00,00,A0,28,00
1470 DATA 4,00,01,40,00,00,05,50,00,00,55,64,00,05,55,59,40,15,55,55,40,15
1480 DATA   00,15,50,05,00,15,40,01,55,55,50,45,55,40,50,55,99,45,10,55,55
1490 DATA   15,40,05,55,14,40,01,55,45,40,05,55,55,40,01,51,55,00,15,45,55,40
1500 DATA 5,00,00,40,00,00,0A,A8,00,00,D5,55,C0,03,EA,AA,F0,0F,55,55,70,3C
1510 DATA   FA,AB,CC,33,3D,5F,33,3C,FF,FF,CF,33,FF,FF,F3,33,FA,EB,F3,13,E8
1520 DATA   CA,F1,37,E8,CA,F7,13,FF,FF,F1,34,3C,0F,07,10,3F,FF,01,04,00,00,04
1530 DATA 6,00,01,40,00,00,05,50,00,00,19,55,00,01,65,55,50,01,55,55,54,05
1540 DATA   54,00,54,01,54,00,50,05,55,55,40,05,01,55,51,04,51,66,55,01,54
1550 DATA   55,55,01,14,55,50,01,51,55,40,01,55,55,50,00,55,45,40,01,55,51,54
1560 DATA 7,55,55,55,55,55,AA,55,AA,55,55,55,55,55,55,55,55,FB,EB,FB,EB,EB
1570 DATA   EB,AB,AB,AB,AB,FF,FF,FF,FF,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1580 DATA   00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1590 DATA 999
1600 REM ﾏｼﾝｺﾞ ｦ ﾂｶｯﾃｲﾙﾉﾃﾞ ｶﾅﾗｽﾞ SAVE ｼﾏｼｮｳ
```

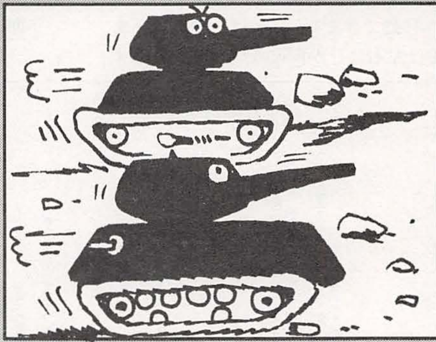
★影さんは，あのまぼろしのＴＶゲーム，「カセットビジョン」をやったことがありますか。僕の家にはカセットが六つもあるゾ!!（岩手県釜石市・**モンスターマンション15才**）……【**影：な，なんとなつかしい!!**】

PC-8001mkIISR(N80SR-BASIC)用

タンクバタリアン風ゲーム

せんしゃ日記(にっき)

坂本ピューマ



ストーリー

「けさ8時ごろ，宮城県の色麻町に1台の戦車が迷いこみ暴走しているもよう。今現在の被害状況は…」このニュースを聞いた私は自家用戦車で現地へ向かうのであった。

遊びかた

あなたの戦車は青い戦車です。4と6で左右回転，スペース・キーで弾を発射します。弾ははじめ5発持っています。星型のものは自分の基地で，ここで弾を補給することができます。

壁のどこかに旗が入っています。これは壁を撃つと旗が出現します。この旗をすべて撃てば面クリアです。旗は面数分だけ隠されています。この戦車には旗探知器がついていて1キャラ分まで旗に近づくと，スコアの下のほうが赤くなってBEEP音が鳴り続きます。これをうまく利用してください。

なお，面数は10面あり，10面をクリアすると1面にもどります。

ゲーム・オーバーは，基地が撃たれたり，自分の戦車がすべて撃たれたときと，緑色の棒（制限時間）がなくなったときです。

プログラムについて

長いです。でも最初はもっと長かったのですよ。

戦車のキャラクターは，一つのキャラの半分の色データを配列に入れ，左右対称なので1キャラ分にして，その配列を読みかたを変えて画面にPSETし，それをGETしています。そうそう，戦車は敵と色ちがいなだけですので黒と白色以外はパレット番号に＋1をしています。これで八つの戦車のキャラを作っています。この処理を入れてもだいぶリストを短くすることができました。

キャラクターのできが悪いのは，冬のキーボードが冷たいのと作者の手ぬきです。

時間がたりないと思う人は80行の3の値を大きくしてください。減りかたが遅くなります。

さいごに

どなたかGVRAMへのアクセスのしかたを知っていたら教えてもらえないかな。

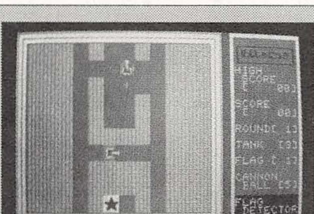
参考にしたもの

「バトルシティ」 NAMCO

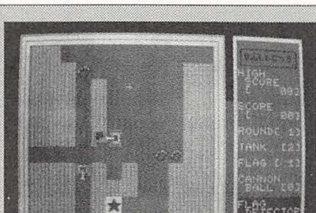
★　　　★

《第1表》変数表

変数	内容
X，Y	青戦車の座標
XX，YY	赤戦車の座標
CX，CY	弾丸の座標
AX，AY	青戦車の初期座標
BX，BY	赤戦車の初期座標
FX( )，FY( )	旗の座標
V2	青戦車の向き
V4	赤戦車の向き
CC	どちらが撃ったか
CA	弾丸の数
RO	面数
TA	青戦車の数
FL	旗の数
SC	得点



◀《写真1》ゲーム・スタート！画面中央が自機、下の星型が自軍の基地だ



◀《写真2》旗に1キャラ分近づくとビープ音が鳴ります。これをたよりに旗を捜そう



◀《写真3》旗は面数分隠されていて、これをすべて撃つとラウンド・クリア



◀《写真4》自軍の基地がやられるか、戦車がすべてなくなるとゲーム・オーバー

★僕は，このハガキを書くために，漢字辞典を3時間もかかって引いたPC-98ユーザーです。(岩手県盛岡市・PC-98ばんざあ〜い13才)……【編：もしや，漢字辞典という文字を3時間かけて捜していたのですか？】

せんしゃ日記のプログラム・リスト

```
10 '■/■/■ センシャ ニッキ
20 CONSOLE 0,25,0,1,1:WIDTH 40,25:SCREEN 2,0
30 DEFINT A-Z:HI=0:RO=1:RM=10
40 GOTO 1090
50 '■/■/■ メイン
60 TI=TI+1:LINE(227,TI)-(235,TI),0
70 IF TI=192 THEN 960
80 FOR T=1 TO 3
90 LOCATE 29,10:PRINT USING " [#####0]":SC
100 '■/■/■ ジブン イドウ
110 I0=INP(0):I1=INP(1)
120 V1=(I0=239)-(I0=191):W1=-(I1=254)
130 X1=((V2=2)-(V2=0))*16:Y1=((V2=3)-(V2=1))*16
140 IF (INP(9)=191)*(CA>0)=1 THEN CC=1:GOTO 450
150 V2=V2+V1:V2=V2-(V2=-1)*4+(V2=4)*V2
160 LINE(X,Y)-(X+15,Y+15),0,BF
170 P=POINT(X+X1+5,Y+Y1+5)
180 X=X-X1*W1*(P=0):Y=Y-Y1*W1*(P=0)
190 IF (P=7)*(CA<5)=1 THEN CA=CA+1:BEEP:LOCATE 29,19:PRINT USING" BALL [#]":CA
200 PUT@(X,Y),A%(V2*50)
210 'ノノノノノ ハタ タンチキ
220 C=0
230 FOR I=1 TO FL
240  C=C+(ABS(X-FX(I))<17)*(ABS(Y-FY(I))<17)
250 NEXT I
260 LINE(240,165)-(311,188),-2*(C>0),BF:BEEP -(C>0)
270 '■/■/■ テキ イドウ
280 VX=ABS(X-XX):VY=ABS(Y-YY)
290 X2=((V4=2)-(V4=0))*16:Y2=((V4=3)-(V4=1))*16
300 C=RND(1)*3+1
310 W2=0:V3=0
320 ON C GOTO 330,340,350
330 CC=2:GOTO 450
340 W2=1:GOTO 360
350 V3=SGN(INT(RND(1)*2+1)*2-3)
360 V4=V4+V3:V4=V4-(V4=-1)*4+(V4=4)*V4
370 X2=((V4=2)-(V4=0))*16:Y2=((V4=3)-(V4=1))*16
380 P1=POINT(XX+X2+5,YY+Y2+5)
390 IF (P1<>0)*(W2=1)=1 THEN 300
400 LINE(XX,YY)-(XX+15,YY+15),0,BF
410 XX=XX-X2*W2*(P1=0):YY=YY-Y2*W2*(P1=0)
420 PUT@(XX,YY),B%(V4*50)
430 NEXT T:GOTO 60
440 '■/■/■ ハッポウ
450 ON CC GOTO 460,480
460 CA=CA-1:LOCATE 29,19:PRINT USING " BALL [#]":CA
470 CX=X :CY=Y :C1=X1:C2=Y1:PLAY"@22V606E16":GOTO 490
480 CX=XX:CY=YY:C1=X2:C2=Y2:PLAY"@19V608C16"
490 FOR I=1 TO CC*2+2
500  P=POINT(CX+C1+5,CY+C2+5)
510  CX=CX+C1:CY=CY+C2:LINE(CX+6,CY+6)-(CX+8,CY+9),7,B
520  ON P GOTO 890,800,600,530,630,700,960
530  LINE(CX+6,CY+6)-(CX+8,CY+9),0,B
540 NEXT I
550 IF CC=1 THEN 300
560 PLAY"@58V1501E4"
570 LINE(CX,CY)-(CX+15,CY+15),0,BF:PUT@(CX,CY),D%
580 GOTO 60
590 'ヽヽヽヽヽ ガイシュウニ アタッタ
600 LINE(CX+6,CY+6)-(CX+8,CY+9),7,BF
610 IF CC=1 THEN 300 ELSE 60
620 'ヽヽヽヽヽ カベニ アタッタ
630 LINE(CX,CY)-(CX+15,CY+15),0,BF
640 FOR I=1 TO FL
650  IF (CX=FX(I))*(CY=FY(I))<>1 THEN 670
660  LINE(CX,CY)-(CX+15,CY+15),0,BF:PUT@(CX,CY),E%
670 NEXT I
680 IF CC=1 THEN 300 ELSE 60
690 'ヽヽヽヽヽ ハタニ アタッタ
700 IF CC=2 THEN LINE(CX,CY)-(CX+15,CY+15),0,BF:PUT@(CX,CY),E%:GOTO 60
710 LINE(CX,CY)-(CX+15,CY+15),0,BF:SC=SC+10:PLAY"@10E8A16"
720 FL=FL-1:LOCATE 29,16:PRINT USING "FLAG  [#]":FL
730 IF FL=0 THEN 1030
740 FOR I=1 TO FL+1
750  IF (CX=FX(I))*(CY=FY(I))=1 THEN 770
760 NEXT I
770 FX(I)=FX(FL+1):FY(I)=FY(FL+1)
780 GOTO 300
790 'ヽヽヽヽヽ アカセンシャニ アタッタ
800 PLAY"@58V1501E4"
810 LINE(CX,CY)-(CX+15,CY+15),0,BF
820 FOR I=2 TO 0 STEP -2:FOR J=1 TO 6:CIRCLE(CX+7,CY+7),J,I:NEXT J,I
830 PUT@(CX,CY),D%
840 XX=BX:YY=BY
850 LINE(XX,YY)-(XX+15,YY+15),0,BF
860 PUT@(XX,YY),B%(V4*50)
870 SC=SC+5:GOTO 280
880 'ヽヽヽヽヽ アオセンシャニ アタッタ
890 PLAY"@58V1501E4"
900 LINE(X,Y)-(X+15,Y+15),0,BF
910 FOR I=2 TO 0 STEP -2:FOR J=1 TO 6:CIRCLE(X+7,Y+7),J,I:NEXT J,I
920 IF TA=0 THEN 960
930 TA=TA-1:LOCATE 29,14:PRINT USING "TANK  [#]":TA
940 X=AX:Y=AY:CA=5:LOCATE 29,19:PRINT " BALL [5]":GOTO 60
950 '■/■/■ ゲームオーバー
960 LINE(36,82)-(188,140),2,BF
970 PLAY"G2F4.E4D8.C8RRR":BEEP 0
980 LOCATE 4,12:PRINT "┌── GAME OVER ──┐"
990 LOCATE 4,14:PRINT "└ HIT SPACE KEY ┘"
1000 IF SC>HI THEN HI=SC
1010 IF INKEY$=" " THEN 1340 ELSE 1010
1020 '■/■/■ クリア
1030 LINE(36,82)-(188,140),4,BF
1040 LOCATE 5,13:PRINT USING"## ROUND CLEAR !":RO
1050 RO=RO+1:IF RO>RM THEN RO=1
1060 BEEP 0:BGM 0:PLAY"@2008E16R32E16R32E16R32A2.R1.":BGM 1
1070 GOTO 1430
1080 '■/■/■ キャラクタヲ ツクル
1090 SCREEN 2,0
1100 DIM Z(16,16)
1110 FOR I=1 TO 8
1120  FOR J=1 TO 16
1130   READ A:Z(J,I)=A:Z(J,17-I)=A
1140  NEXT J
1150 NEXT I
1160 FOR I=1 TO 16
1170  FOR J=1 TO 16
1180   FOR K=0 TO 1
1190    PSET(   J,I+K*16),Z(   J,   I)+K*(Z(   J,   I)>0)*(Z(   J,   I)<7)
1200    PSET(16+J,I+K*16),Z(   I,   J)+K*(Z(   I,   J)>0)*(Z(   I,   J)<7)
1210    PSET(32+J,I+K*16),Z(17-J,   I)+K*(Z(17-J,   I)>0)*(Z(17-J,   I)<7)
1220    PSET(48+J,I+K*16),Z(17-I,17-J)+K*(Z(17-I,17-J)>0)*(Z(17-I,17-J)<7)
1230   NEXT K
1240  NEXT J
1250 NEXT I
1260 DIM A%(200),B%(200),C%(49),D%(49),E%(49),F%(49)
```

★僕の友人Kは「PLAYER」を「遊び人」と訳し，「はでなふく」を「はなでふく」と読んだうつけものです。（神奈川県川崎市・**中村圭介13才**）……【**編**：ドラクエで「リレミト」のことを「ソレミト」だと信じていた人もいます。】

```
1270 FOR I=0 TO 3:GET@(I*16+1, 1)-(I*16+16,16),A%(I*50):NEXT I
1280 FOR I=0 TO 3:GET@(I*16+1,17)-(I*16+16,32),B%(I*50):NEXT I
1290 FOR I=0 TO 49:READ A$:C%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
1300 FOR I=0 TO 49:READ A$:D%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
1310 FOR I=0 TO 49:READ A$:E%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
1320 FOR I=0 TO 49:READ A$:F%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
1330 '▨/▨/▨ ｼｮｷﾁ1
1340 SCREEN ,1:CLS 3
1350 LOCATE 10,5:PRINT "1...NOMAL   PLAY"
1360 LOCATE 10,6:PRINT "2...CONTINU PLAY"
1370 LOCATE 10,7:PRINT "3...ROUND SELECT"
1380 LOCATE 10,15:INPUT"SELECT NUMBER";A:IF A<1 OR A>3 THEN 1340
1390 IF A=1 THEN RO=1
1400 IF A=3 THEN PRINT:INPUT"ROUND NUMBER";RO:IF RO<1 OR RO>RM THEN 1340
1410 TA=3:SC=0
1420 '▨/▨/▨ ｶﾞﾒﾝ ﾋｮｳｼﾞﾄ ｼｮｷﾁ2
1430 SCREEN ,0,1
1440 LINE( 21,19)-(214,180),1,BF:LINE(236, 8)-(316,192),7,BF
1450 LINE(240,12)-(312,188),1,BF
1460 SCREEN ,,0
1470 LINE( 10, 8)-(226,192),7,BF:LINE( 11, 9)-(225,191),3,B
1480 LINE( 16,14)-(219,185),3,B :LINE(227, 8)-(235,192),4,BF
1490 'ㄟㄟㄟㄟ ﾃﾞｰﾀﾉ ｶﾗﾖﾐ
1500 CLS1:RESTORE 2290
1510 IF RO=1 THEN 1580
1520 FOR I=1 TO RO-1
1530  FOR J=1 TO 16
1540   READ A$
1550  NEXT J
1560 NEXT I
1570 'ㄟㄟㄟㄟ ｶﾍﾞｦ ｵｸ
1580 LINE(21,19)-(214,180),0,BF
1590 FOR I=0 TO 9
1600  READ Q$
1610  FOR J=0 TO 2
1620   QQ$=MID$(Q$,J+1,1):Q=VAL("&H"+QQ$)
1630   FOR K=0 TO 3
1640    Q=Q*2:IF Q>15 THEN Q=Q-16:PUT@((J*4+K)*16+22,I*16+20),C%
1650   NEXT K
1660  NEXT J
1670 NEXT I
1680 'ㄟㄟㄟㄟ ﾊﾀﾄ ﾎｼﾉ ｲﾁ
1690 FOR I=1 TO RO:FX(I)=0:FY(I)=0:NEXT I
1700 FOR I=1 TO RO
1710  A=INT(RND(1)*13)*16+22:B=INT(RND(1)*11)*16+20;P=POINT(A+5,B+5)
1720  FOR J=1 TO RO
1730   IF A=FX(J) AND B=FY(J) THEN P=0
1740  NEXT J
1750  IF P=5 THEN FX(I)=A:FY(I)=B ELSE 1710
1760 NEXT I
1770 READ A,B:PUT@(A*16+22,B*16+20),F%
1780 'ㄟㄟㄟㄟ ｼﾞﾌﾞﾝ ﾄ ﾃｷ ﾉ ｲﾁ
1790 READ AX:READ AY:READ BX:READ BY
1800 AX=AX*16+22:AY=AY*16+20:BX=BX*16+22:BY=BY*16+20
1810 SCREEN ,,1:LINE(BX+4,BY+7)-(BX+9,BY+7),5
1820               LINE(BX+7,BY+4)-(BX+7,BY+9),5:SCREEN ,,0
1830 X=AX:Y=AY:XX=BX:YY=BY:V2=0:V4=0:CA=5:TI=0:FL=RO
1840 PUT@(X,Y),A%:PUT@(XX,YY),B%
1850 COLOR 2
1860 LOCATE 29, 2:PRINT        "┌──────┐"
1870 LOCATE 29, 3:PRINT        "|ｾﾝｼｬﾆｯｷ|"
1880 LOCATE 29, 4:PRINT        "└──────┘":COLOR 7
1890 LOCATE 29, 5:PRINT        "HIGH     "
1900 LOCATE 29, 6:PRINT        " SCORE   "
1910 LOCATE 29, 7:PRINT USING " [#####0]":HI
1920 LOCATE 29, 9:PRINT        "SCORE    "
1930 LOCATE 29,10:PRINT USING " [#####0]":SC
1940 LOCATE 29,12:PRINT USING "ROUND[##]":RO
1950 LOCATE 29,14:PRINT USING "TANK  [#]":TA
1960 LOCATE 29,16:PRINT USING "FLAG [##]":FL
1970 LOCATE 29,18:PRINT        "CANNON   "
1980 LOCATE 29,19:PRINT        " BALL [5]"
1990 LOCATE 29,21:PRINT        "FLAG     "
2000 LOCATE 29,22:PRINT        " DETECTOR"
2010 BGM0:PLAY"@1607C8E8D8C4D8F16A1E4":BGM1
2020 GOTO 60
2030 '▨/▨/▨ ｷｬﾗｸﾀﾉ ﾃﾞｰﾀ
2040 DATA 3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,0,0,0,0
2050 DATA 2,6,2,6,2,6,2,6,2,6,2,6,0,0,0,0
2060 DATA 3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,0,0,0,0
2070 DATA 0,5,5,5,7,7,5,5,5,5,5,5,0,0,0,0
2080 DATA 0,1,1,7,1,1,7,7,7,7,1,1,0,0,0,0
2090 DATA 0,1,7,7,1,1,1,1,1,7,1,0,0,0,0,0
2100 DATA 1,1,7,7,1,1,2,1,4,1,4,1,0,0,0,6,7
2110 DATA 0,1,1,7,1,1,4,1,7,7,7,7,7,7,7,7
2120 DATA 0010,0010,FFFF,8888,7777,FFFF,8888,7777,FFFF,8888,7777,FFFF,F8F8
2130 DATA 0707,FFFF,8888,7777,FFFF,8888,7777,FFFF,8888,7777,FFFF,8F8F,7070
2140 DATA FFFF,8888,7777,FFFF,8888,7777,FFFF,8888,7777,FFFF,F8F8,0707,FFFF
2150 DATA 8888,7777,FFFF,8888,7777,FFFF,8888,7777,FFFF,8888,7777
2160 DATA 0010,0010,FFFF,0000,0000,FFFF,0000,0000,1FFF,E000,0000,EFF8,1007
2170 DATA E000,F7F6,0809,F006,DBEA,2411,D80E,0DEE,D211,0C0E,05D0,0A2F,0410
2180 DATA 03B8,0444,0038,07B0,0848,0030,0FC0,1030,0000,1FE0,2010,0000,1FF0
2190 DATA 2008,0000,3FF8,C007,0000,FFFF,0000,0000,FFFF,0000,0000
2200 DATA 0010,0010,FF7F,0000,FF7F,0140,FE3F,FF7F,0140,FE3F,0F78,0940,F63F
2210 DATA 0778,C940,363F,0778,0940,F63F,077C,0940,F63F,0778,F940,063F,0778
2220 DATA 8140,7E3F,7F78,8143,7E3C,7F7C,0140,FE3F,FF7F,FF4F,0030,FF7F,0048
2230 DATA 0030,0078,00CC,0030,00FC,0084,0078,00FC,00FC,0000,00FC
2240 DATA 0010,0010,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,7FFE,FFFF,7FFE,7FFE,FFFF
2250 DATA 7FFE,3FFC,FFFF,3FFC,3FFC,FFFF,3FFC,0180,FFFF,0180,0180,FFFF,0180
2260 DATA 07E0,FFFF,07E0,0FF0,FFFF,0FF0,0FF0,FFFF,0FF0,07E0,FFFF,07E0,87E1
2270 DATA FFFF,87E1,E7E7,FFFF,E7E7,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
2280 '▨/▨/▨ ﾒﾝﾉ ﾃﾞｰﾀ
2290 DATA E97,E07,E97,E97,E97,EF7,E07,EF7,EF7,E97   ,5,9,5,6,6,2
2300 DATA 60C,4A6,5B0,1F7,DF7,000,6F6,264,B6D,801   ,11,5,5,5,5,2
2310 DATA 1F8,37C,74E,E57,D5B,B57,D4F,65E,3DC,1F8   ,1,5,4,1,6,8
2320 DATA 003,783,78F,7CE,1CE,1CE,7CE,78F,783,003   ,6,5,1,4,1,5
2330 DATA 891,4F2,204,109,CF3,CF3,109,204,4F2,891   ,6,9,5,9,6,0
2340 DATA FFF,FFF,FFF,DFB,9A9,000,39C,000,090,000   ,1,6,5,9,10,6
2350 DATA FBF,F80,83F,E3F,800,AA6,8C9,A8F,A88,A86   ,3,4,10,1,11,1
2360 DATA 72B,5EF,588,DFE,230,BBF,BA3,22B,4EA,188   ,6,9,11,9,0,0
2370 DATA 556,AAC,558,AB0,560,AC0,5BB,B2A,63A,C23   ,7,9,9,4,11,0
2380 DATA 7F5,92A,91D,07F,CF3,6C6,C72,11D,9CD,F2D   ,0,0,1,3,1,7
```

★　★　★

★4月号のPC-98用「フルーツがり」を打ち込んだのはいいが，メロンがきらいな(ぜいたくな!!)ぼくは，メロンを取らないですぐカポル。(神奈川県相模原市・**飯間　晋12才**)……【**影：メッ，メロンがきらいだなんて……。**】

PC-8801シリーズ(N88-BASIC V1モード)用

重戦車にミサイルを撃ち込め

OFF-BURN（オフバーン）



岡田　晃志

ストーリー

1999年。世界は二つにわかれた。ソ連軍・アメリカ軍だ。ソ連は23回続いた戦争のほとんどに負けていたが，夏のある日，大型重戦闘車を10台造りあげた。それは，３砲のレーガー砲を装備し，どんなミサイルも受けつけないバケ物だった。

一方，米軍は「F－17STER－FALCO」を開発した。

オレはF－17で出撃する命令を受けた。

プレイ方法

現在は水面ぎりぎりを飛んでいる。50発以上ものHCMを積んでいるからしかたがない。

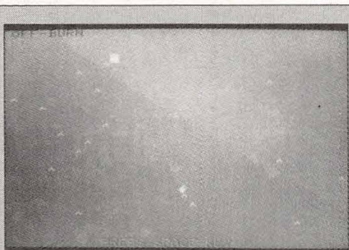
オレは[4]を押した。機体は左にかたむいた。こんどは[6]を押す。こんどは右にかたむいた。スペース・キーはHCMを撃つときのボタンだろう。他は使用しない。

しばらくすると，敵が見えてきた……。なんということだ，敵は巨大すぎて今の高度ではぶつかってしまうし，両側はプレートで進路をふさいでいる。

etc……

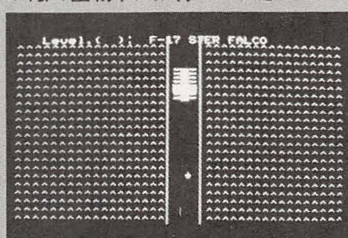
やつをやらなければ，こちらがやられる。そう思って，キーに手をかけた。

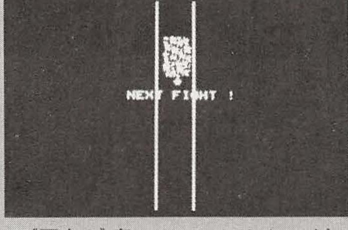
敵の弱点はどこだ？　あれか，あの青く輝くコアだな。かくして海上の橋の上で，戦闘ははじまる。おっと忘れてた，自機は３発くらうと爆破してしまう。やられれば，１発でゲーム・オーバーだ。



▲《写真１》タイトル・デモ。このスピード感はさすがに88だ

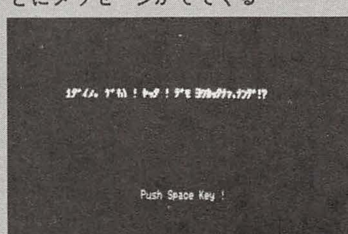
▼《写真２》ゲーム・スタート!!これが敵の重戦車だ!!青いコアをねらえ





▲《写真３》青いコアにミサイルが命中すると敵機は大爆発を起こす

▼《写真４》各レベルをクリアするごとにメッセージがでてくる



プログラム

マシン語でサウンドとスクロールをやっています。ゲームのわりにプログラムは長くなってしまいました。キャラが小さくてすみません。

★参考：PC－マガジン　11月号
　　　　POPCOM　　2月号

《第１表》主要変数

変数	内容
X，Y	自機座標
SC	スコア
LV	レベル
MS$	ブレイク・メッセージ
HP	自機

CHECKER FLAG

編：88V１ではめずらしいシューティング・ゲームですよ。

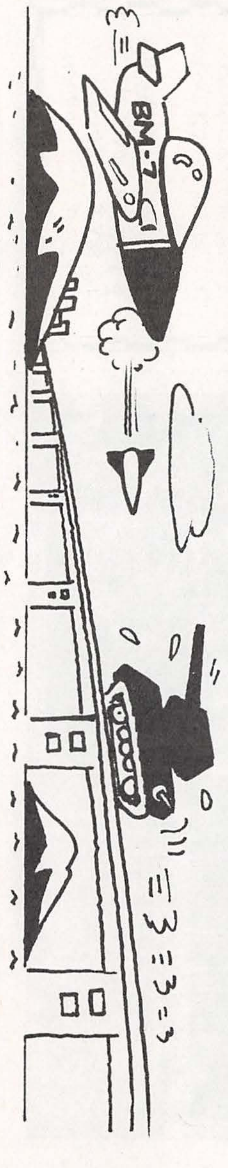
Dr.D：ふむ，キャラクターが小さすぎるのは大きなマイナスだな。ゲームに迫力が感じられない。もう少し気を使ってほしいものじゃ。

編：88V１モードは最近N－BASICにおされているようですね。88V１でも気合いの入ったゲームを作ってほしいですね。

★日本デクスタの「将軍」の広告で，中央で剣を振りあげた人はビートたけしに，また，この右下の外人（？）は阪神のバースに似ていると思いませんか？（愛知県豊橋市・熊谷知弘14才）……【編：観察力の鋭い人でした。】

OFF-BURNのプログラム・リスト

```
10  ' * * * * *[  OFF - BURN  !     ]* * * * * * * * * z
20 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z:A=25:DIM A%(A),C%(A),D%(A),E%(A),F%(A
),G%(A),H%(A),I%(A),J%(A),K%(A),L%(A),M%(A),BC$(10),BC(10),MS$(17):GOSUB 720
30  ' * * * * *[ F-17 STAR FALCO .  ]* * * * * * * * *
40 GOSUB 670:GOSUB 560:SCREEN 0,3:SC=0:LV=10:FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT
50 CLS:COLOR 7:LOCATE 12,10:PRINT "WAIT A MOMENT":LINE(290,0)-(294,183),2,BF:LIN
E(360,0)-(356,183),2,BF
60 CLS:LINE(295,0)-(355,199),0,BF:FOR I=0 TO 3:PUT(304,32+I*8),K%,PSET:PUT(320,3
2+I*8),J%,PSET:PUT(336,32+I*8),K%,PSET:NEXT:PUT(304,48),L%,PSET:PUT(320,48),L%,P
SET:PUT(336,48),L%,PSET:PUT(320,48),L%,PSET:PUT(336,48),L%,PSET:SCREEN 0,0
70  ' * * * * *[ Ready . . . Go ! ! ]* * * * * * * * *
80 P=0:X=320:Y=190:Z=0:MX=0:MY=0:HP=3:LZ=1:PUT(X,Y),C%,PSET:PUT(320,40),M%,PSET
90 LOCATE 2,0:PRINT USING" Level.(##)|  F-17 STER FALCO";LV:IF LV=1 THEN HP=10
100 COLOR BC(LV):LOCATE 0,1:PRINT STRING$(18,BC$(LV))
110 LOCATE 23,1:PRINT STRING$(17,BC$(LV)):FOR I=1 TO 25:A=USR(0):NEXT
120 IF INT(RND(1)*LV+1)=1 THEN COLOR 2:LOCATE 18+LZ,6:PRINT " |";
130 IF P=1 THEN COLOR=(6,7):COLOR=(4,0):P=0 ELSE COLOR=(6,0):COLOR=(4,7):P=1
140 COLOR 7:LZ=LZ+1:SC=SC+1:IF LZ=4 THEN LZ=1
150 Y=Y-1:I0=INP(0):I1=INP(1):IF I0=255 AND I1=255 THEN C=0:GOSUB 320:GOTO 180
160 XT=(I0=239 AND X>304)-(I0=191 AND X<336):X=X+XT*2:GOSUB 320
170 IF XT=-1 THEN C=1:GOSUB 320 ELSE IF XT=1 THEN C=2:GOSUB 320 ELSE C=0
180 IF Y=64 THEN 340 ELSE IF INP(9)=127 THEN GOSUB 390
190 IF PEEK(&HF3C8+120*(Y¥8)+(X¥16)*2)=151 THEN HP=HP-1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 0
200 IF HP=0 THEN 340 ELSE A=USR(0):IF Z>0 THEN 230 ELSE IF INP(9)=191 THEN 230
210 GOTO 120
220 ' * * * * *[ F-17 「LOOK ON !」   ]* * * * * * * * *
230 Z=Z+1:IF Z=1 THEN MX=X:MY=Y-8:GET(MX,MY)-(MX+15,MY+7),A%:PUT(MX,MY),H%,PSET:
GOTO 120
240 IF Z=2 THEN PUT(MX,MY),A%,PSET:MY=MY-16:GET(MX,MY)-(MX+15,MY+7),A%:PUT(MX,MY
),I%,PSET:GOTO 120
250 PUT(MX,MY),F%,PSET:PUT(MX,MY),G%,PSET:PUT(MX,MY),A%,PSET:IF MX>304 AND MX<33
0 AND MY>34 AND MY<46 THEN 270 ELSE Z=0:GOTO 120
260 ' * * * * *[ HIT ! turn to you !]* * * * * * * * *
270 PUT(320,40),F%,PSET:FOR I=1 TO 40:BEEP 1:BEEP 0:PUT(300+INT(RND(1)*40+1),30+
INT(RND(1)*30+1)),G%,PSET:LOCATE 10,10:PRINT "HIT ! CONGRATULATIONS !!":NEXT
280 IF LV=1 THEN 460 ELSE CLS:LOCATE 15,10:PRINT "NEXT FIGHT !":IF HP=3 THEN LOC
ATE 15,14:PRINT "NICE PLAY  !":LOCATE 13,15:PRINT "** BOUNS 500 **":SC=SC+500
290 SC=SC+HP*30:LV=LV-1:FOR I=1 TO 2000:NEXT:IF LV>1 THEN GOSUB 580 ELSE 600
300 SCREEN 0,3:GOTO 60
310 ' * * * * *[ F-17 「Breaking」   ]* * * * * * * * *
320 IF C=0 THEN PUT(X,Y),C%,PSET:RETURN ELSE IF C=1 THEN PUT(X,Y),D%,PSET:RETURN
 ELSE PUT(X,Y),E%,PSET:RETURN
330 ' * * * * *[ CRASH & GAME OVERS ]* * * * * * * * *
340 PUT(X,Y),F%,PSET:FOR I=1 TO 10:FOR J=0 TO INT(RND(1)*19+1):BEEP 1:BEEP 0:NEX
T:X=X+INT(RND(1)*3+1)-2:Y=Y+INT(RND(1)*3+1)-2
350 PUT(X,Y),G%,OR:BEEP 0:NEXT:CLS:SCREEN 0,3:LOCATE 9,10
360 PRINT "Score . . .";SC:PRINT "   GAME OVER !  HIT SPC KEY !";
370 IF INP(9)=191 THEN 40 ELSE IF INP(9)=127 THEN SC=0:GOTO 50 ELSE 370
380 ' * * * * *[  P  A  U  S  E  ·  ]* * * * * * * * *
390 LOCATE 5,3:PRINT "┌──────┐";:LOCATE 5,4:PRINT "|PAUSE|";:LOCATE 5,5
400 PRINT "└┬┬┬┬──┘";:FOR I=1 TO 5:FOR J=I+3 TO I^2+I:BEEP 1:NEXT:BEEP 0:NEXT
410 IF INP(9)=127 THEN BEEP:RETURN ELSE 410
420 ' * * * * *[  - BRAKE  TIME  -  ]* * * * * * * * *
430 FOR I=1 TO LEN(MS$(MS)):BEEP 1:LOCATE 0+I,10:PRINT MID$(MS$(MS),I,1):BEEP 0:
NEXT:COLOR (I MOD 6)+1:LOCATE 15,20:PRINT "Push Space Key !";
440 IF INP(9)=191 THEN COLOR 7:CLS:RETURN ELSE GOTO 440
450 ' * * * * *[ Ending (After war) ]* * * * * * * * *
460 FOR I=7 TO 0 STEP -1:FOR J=1 TO 7:COLOR=(J,I):NEXT:FOR J=1 TO 50:NEXT J,I
470 MS=16:GOSUB 430:CLS 3:RESTORE 1040
480 FOR I=7 TO 0 STEP -1:COLOR=(7,I):FOR J=1 TO 50:NEXT J,I:CLS 3
490 READ X:IF X=-1 THEN 520 ELSE READ Z
500 FOR I=1 TO Z:READ A$:A=VAL("&h"+A$):PUT(X+I*16,0),KANJI(A),PSET:NEXT
510 FOR I=0 TO 7:COLOR=(7,I):FOR J=1 TO 50:NEXT J,I:GOTO 480
520 FOR I=1 TO 200:COLOR RND*7:LOCATE 10,10:PRINT "SCORE . . ";SC+5000:NEXT
530 OUT 81,0:READ A$:IF A$="FF" THEN RESTORE 1070:GOTO 530
540 POKE &HC002,255:A=USR1(VAL("&h"+A$)):GOTO 530
550 ' * * * * *[ VIGUAL STAGE   (0) ]* * * * * * * * *
560 WIDTH 80,25:MS=1:SCREEN 0,3:GOSUB 430:SCREEN 0,0:WIDTH 40,25:RETURN
570 ' * * * * *[ VIGUAL STAGE (1-9) ]* * * * * * * * *
580 WIDTH 80,25:MS=11-LV:SCREEN 0,3:GOSUB 430:SCREEN 0,0:WIDTH 40,25:RETURN
590 ' * * * * *[ VIGUAL STAGE (Set) ]* * * * * * * * *
600 SCREEN 0,3:WIDTH 80,25:MS=10:GOSUB 430:MS=11:GOSUB 430:LOCATE 20,10
610 PRINT "'ﾔﾙ'--[X]":LOCATE 40,12:PRINT "'ﾑﾘ'--[Z]":LOCATE 60,20:PRINT "Push!"
620 IF INP(5)=254 THEN 630 ELSE IF INP(5)=251 THEN 640 ELSE 620
630 CLS:MS=12:GOSUB 430:MS=13:GOSUB 430:MS=14:GOSUB 430:WIDTH 40,25:GOTO 300
640 CLS:MS=15:GOSUB 430:MS=17:GOSUB 430:LOCATE 25,10:PRINT "MIDDLE SCORE";S+750
650 LOCATE 60,15:PRINT "THE · ENDING";:FOR I=1 TO 3200:NEXT:WIDTH 40,25:GOTO 40
660 ' * * * * *[ T I T L E (D e m o)]* * * * * * * * *
670 COLOR 5:SCREEN 0,3:CLS 3:FOR I=1 TO 50:LOCATE INT(RND(1)*39+1),INT(RND(1)*20
+1)+2:PRINT "^";:NEXT:COLOR 4:LOCATE 11,25:PRINT "PRESS SPACE KEY !";:COLOR 2
680 PUT(318,144),C%:SCREEN 0,0:COLOR=(0,1):LOCATE 1,0:PRINT "OFF-BURN":COLOR 5
690 A=USR(0):LOCATE RND*39,3:PRINT "^";:IF INP(9)=191 THEN RETURN ELSE 690
700 A=USR(0):LOCATE RND*39,3:PRINT "^";:IF INP(9)=191 THEN RETURN ELSE 700
710 ' * * * * *[ Read    Datas.     ]* * * * * * * * *
720 FOR AD=&HBF00 TO &HBF0B:READ D$:POKE AD,VAL("&h"+D$):NEXT:DEF USR=&HBF00
730 FOR AD=&HC000 TO &HC01F:READ A$:POKE AD,VAL("&h"+A$):NEXT:DEF USR1=&HC000
740 FOR I=1 TO 10:READ A,B:BC$(I)=CHR$(A):BC(I)=B:NEXT
750 GET(1,1)-(16,8),A%:FOR I=0 TO 25:READ A$:C%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT:FOR I=0 TO
25:READ A$:D%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
760 FOR I=0 TO 25:READ A$:E%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT:FOR I=0 TO 25:READ A$:F%(I)=VA
L("&h"+A$):NEXT:FOR I=0 TO 25:READ A$:G%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
770 FOR I=0 TO 25:READ A$:H%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT:FOR I=0 TO 25:READ A$:I%(I)=VA
L("&h"+A$):NEXT:FOR I=0 TO 25:READ A$:J%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
780 FOR I=0 TO 25:READ A$:K%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT:FOR I=0 TO 25:READ A$:L%(I)=VA
L("&h"+A$):NEXT:FOR I=0 TO 25:READ A$:M%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
790 FOR J=1 TO 17:READ MS$(J):FOR I=1 TO LEN(MS$(J)):A=ASC(MID$(MS$(J),I,1)):A=A
-((A<42 OR A>57) AND A<>32 AND A<>33)*2+(A=242)*66+(A=243)*148
800 MID$(MS$(J),I,1)=CHR$(A):NEXT:NEXT:RETURN
810 ' * * * * *[ D A T A S          ]* * * * * * * * *
820 DATA 11,8F,FE,21,17,FE,01,D8,09,ED,B8,C9
830 DATA 46,0E,0F,AF,B8,28,04,3E,20,D3,40,CD,18,C0,AF,D3
840 DATA 40,CD,18,C0,0D,20,EC,C9,C5,10,FE,C1,C9,00,00,00
850 DATA 165,6,176,1,126,5,34,6,92,7,235,4,86,2,111,3,94,5,135,1
860 DATA 0010,0008,0000,0000,0000,8001,8001,8001,8001,8000,8001,D00B,500A,D00A,B
C3D,BC3D,BC3D,C003,C003,C003,A005,A005,A005,0000,0000,0000
870 DATA 0010,0008,0000,0000,0000,8000,8000,8000,F801,F800,F801,C003,4002,C002,8
00D,800D,800D,E001,E001,E001,4003,4003,4003,0000,0000,0000
880 DATA 0010,0008,0000,0000,0000,0001,0001,0001,801F,001F,801F,C003,4002,4003,B
001,B001,B001,8007,8007,8007,C002,C002,C002,0000,0000,0000
890 DATA 0010,0008,0186,0080,0186,54B3,0090,54B3,F85B,0809,285B,A23D,8001,A225,A
C3B,0000,2C2B,5236,0000,5236,BC59,0800,BC59,A288,8200,A288
900 DATA 0010,0008,0002,0000,0002,1011,0010,1011,B212,0000,2212,080D,0001,0805,A
81B,0000,280B,9004,0000,9004,2408,0000,2408,0000,0000,0000
910 DATA 0010,0008,2004,2004,2004,700E,700E,700E,3006,3006,3006,4008,700E,4008,5
00A,700E,500A,4008,700E,4008,700E,700E,700E,500A,500A,500A
920 DATA 0010,0008,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,6006,6006,6006,4
004,6006,4004,6006,6006,6006,0000,0000,0000,0000,0000,0000
930 DATA 0010,0008,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,A
AAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA
940  DATA 0010,0008,0000,0000,542A,0000,0000,D42B,0000,542A,542A,0000,D42B,D42B,
0000,0000,542A,0000,0000,D42B,0000,542A,542A,0000,D42B,D42B
950 DATA 0010,0008,AAAA,AAAA,AAAA,FAAF,FAAF,0AA0,AAB5,AAB5,02A0,EEB7,EEB7,0280,A
EB5,AEB5,A285,AAB5,AAB5,02A0,FAAF,FAAF,0AA0,AAAA,AAAA,AAAA
960 DATA 0010,0008,AAAA,AAAA,AAAA,7EFF,3E80,FEBF,FEBD,1C80,FE8F,B6BF,1A80,FE97,F
C9F,0E80,FE82,EA8F,1680,BE80,FE80,0080,5680,AAAA,AAAA,AAAA
970 DATA ｴｰﾐﾛｻﾘｻﾘ､ ﾂﾛﾁﾜｰﾗﾉ ｶｽｭ ! ﾎｹｰﾗｴﾜ ｳｳｻｵﾜﾗﾛｾﾜﾉ ｺﾘｰﾈ ﾃﾄ､ ｺﾁｾﾛｾﾜ !=,1ｾﾜｰﾐﾉ ｷﾜｵ
ﾈ ! ﾒｭｾ ! ﾁﾜﾑ ﾔﾚｴｭｾﾃ･ﾃﾛﾁﾜ!=,%EX-10z1ﾛﾂﾜ｣ｯｮｿﾛ% ､ ｾｳｺｾｳﾘﾈ ｵｵ､ｼｰﾉﾜｺ｢ﾍｾﾂﾉﾜｾｭﾁｰｭｾ.
980 DATA %ｱ1ﾛｲﾆﾗｵﾜｮｮｵｱｺﾀ% ｷｰｺﾜｴﾜ ｳｴｺｰ..ｺｭﾃｰｱｿﾄ ﾉｾﾜﾛｺﾁｰｾｸﾂ､ ｳﾘﾈﾍｾﾜｺｭﾃｰ...,%ｴﾜｮｸﾜｰﾗ
% ､ﾈﾜｶﾈﾉ ﾇｸﾖﾈ 6ｾﾜｰﾉｵｾｰｴﾜﾑﾀｴ ｺﾛﾈﾝｰﾄﾁｭﾁｵｾﾉ
990 DATA ｱﾚ･ != -ﾋﾛｾﾜ ! D-17 ﾈ ﾂﾜﾛﾂﾜﾛｸｱﾂﾜｴﾜｸｴﾜｭﾁｰｶ.. ﾑﾀｴ..!=,ｸｸﾄ ﾉﾎﾀｵｿｴﾜｯﾗｸﾂ､ ｳﾘ
ﾈｺｭﾁｰｾﾉｵｿﾄﾂｱｿｴｶﾉｺﾛﾉﾝﾛﾇ D-17ﾄ ﾇﾖｴｲ｢ﾍｾ ﾈﾁｺﾃｰｺﾂｱﾄ ﾂﾉﾜｾｭｾﾉ
1000 DATA ﾀｵﾜﾈ 8ｾﾜｰﾐﾉ  EX-P7zｸﾜｮｸﾜﾛ｡ｾﾜﾉ,ｳﾘﾇ ｹｰｺｵｱﾑｶﾉﾔｱﾁﾜｯﾗﾁｵｴﾜ ﾎｲﾁｵｾﾉﾇｸﾖﾇ -ｿｾﾜｰﾈ
 ｸﾇﾍｲﾇｵｿﾁﾜ ﾒ1ﾃｶﾁﾑﾔｰﾂ -ﾚﾘｾｴ1ｾﾜﾉ
1010 DATA ｷﾜｵﾈ !ﾉ E__.%D-17ﾉｾｾﾜｰﾍ %ﾎｶﾜﾃｻ%､ ｷﾜｵﾈﾉ ｺｵｫｱ ｵｴﾛｺﾍｻﾉ%.%ｿｬｭﾂﾍﾁ !ﾉ ﾑｱｰｿｾﾜ
-｢ﾒｭﾁｶﾘﾃｰｴ =% %ﾋｭ= ﾒｶｽｶｴﾜ ｿｴﾜｱｺﾜｪﾃｰｴ..%
1020 DATA %ｿｨｭﾉ ﾚｴﾖﾍｺｾﾔﾉｴﾜ｢ﾂﾜｱﾒｭﾁ ｯﾛﾃﾑﾛ ｾｳｻﾛﾁﾜｻｴ=%.%ｾﾜｰｺﾜｬｱﾊﾜｾﾜﾉﾀｵﾜﾇ ｲｯｮﾊﾝ1ﾛﾂﾁﾜ
ｾｰｵｫｱｴﾜｾﾄﾇﾖｴｲﾁｶﾘﾉ%,ｳﾘﾈ ｲｯｮﾊﾝ1ﾛﾂﾁﾜ ﾇﾖｴｲ｢ｻｶﾜｹｵﾇ ﾑﾛｻｾｮﾍｺﾛﾄ ｯｾｭｶ､ ｴｷｾﾉ
1030 DATA %ﾁﾜｵﾍｼﾛﾔ..ｽﾛﾃ..% %ｺｴｾｴﾜﾃｰ｢ ﾑﾂﾜﾘ !% ｺﾘｰﾈ ﾈﾛﾊﾜﾛﾃｷﾜﾒﾖｾﾜﾉ,1ｻﾂﾎｭｺﾔﾛ ｺｵｱﾖﾔｱﾉ
･ｳﾘﾈﾊﾜｺﾜﾄ ｵｴﾛｺｾ...,ｽﾇｸﾜ｢ S.Q.Q.P.ﾇ ﾑﾛｻｾｮﾍｺﾛ 1ｾﾜｰﾇﾁﾄﾔｭﾁ｢ S.Q.P. ﾈ ｸｱﾊｶｹｼｭﾘｾﾉ
1040 DATA 200,17,2343,234F,234E,2347,2352,2341,2354,2355,234C,2341,2354,2349,234
F,234E,2353,2340,212A , 50,23,2359,234F,2355,2340,234D,2349,2353,2353,2349
1050 DATA 234F,234E,2340,2357,2341,2353,2340,2343,234F,234D,2350,234C,2341,2354
1060 DATA 1,16,2350,2352,234F,2347,2352,2341,234D,2345,2344,2340,2342,2359,2340,
2341,2342,2342 , 1,7,2354,2348,2345,2340,2345,234E,2344 ,-1
1070 DATA 20,18,22,20,18,22,20,18,22,20,18,22,20,18,22,20,18,22,20,18,16
1080 DATA 16,14,18,16,14,18,16,14,18,16,14,18,16,14,18,16,14,18,16,14,18
1090 DATA 12,10,14,12,10,14,12,10,14,12,10,14,12,10,14,12,10,14,12,10,14
1100 DATA R,12,14,26,24,22,R,25,27,29,R,20,20,20,20,26,27,25,R,20,20,R,R,FF
1110 ' * * * * *  Staff - - - Program & Graphics & Sound & C.H.R. & Test Play
1120 ' * * * * *                              [ K.OKADA (All )]
1130 ' * * * * *                   Thank-you my friends.      See you again !
```



★このアンケートはがきの郵便番号を書くところに電話番号を書いたのはぼくだけだろうか？（愛知県常滑市・石垣光一14才）……【編：郵便番号でいっしょうけんめい電話をかけようとしていた影さんはもっとうわ手だ。】

作品 No.5-33

PC-8801mkIISRシリーズ(N88-DISK BASIC V2モード)用

本格レーダー・シミュレーション

RADAR SIGHT

(レーダー サイト)

斉藤　浩巳



PC-8801 mkII SR

内　容

あなたは敵国へ侵入し，敵移動要塞を破壊すべく出発しました。

操作方法

プログラムをまちがいなく入力したらRUNしてください。タイトル画面で何かキーを押すと初期定数の入力になります。まずバリアパワー(MB)を入力します。MBは最大10で受けるダメージは50％減りますが消費燃料も増します。つぎに敵のレーダー・パワーを入力しますが，この値を大きくすると敵の攻撃成功率があがり，受けるダメージも大きくなります。あとビープ音の回数を好きな数だけ入力してはじまりです。

それでは各コマンドの説明をします。

(1)　敵の探知

敵を探知し，敵の存在する範囲を赤で示します（中心にいるとは限りません)。つまり正確に敵の位置を知ることはできませんが，レーダー・パワー(LP）を大きくすれば表示範囲は狭くなります。またつぎに探知するまでは最後に探知した範囲が毎ターン示されます。

(2)　敵の固定レーダーの探知

敵領域内には4機の強力な固定レーダーが設置されているため，移動してこのレーダーに探知されると，つぎのターンで敵の直撃を受けることになります。探知できるのは1回につき1機で探知すると青く表示されます。

(3)　攻撃

拡散ミサイルの落下座標，ミサイル・パワー(MP)，拡散半径(DR)を入力します。MPを大きくしてもDRを大きくするとエネルギーが広く拡散してしまうのでよく考えてください。敵に与えるダメージはMP／DRで与えられ，落下地点からの距離には関係ありません。つまり拡散した範囲内であれば受ける，もしくは与えるダメージに差はありません。

(4)　移動

座標を入力するだけです。

(5)　補給

1ターンで2,000補給されます(最高30,000まで)。

各コマンドでの消費燃料は**第1表**のとおりです。

コマンド入力がすむと敵のターンになり以後このくり返しで，燃料が0になるかダメージが1,000を越えると負けになります。敵と自機が同時に上記の条件を満たしたときは敵の勝利となります。

つけたし

●やってみるとわかるように敵を探知してもすぐに移動してしまって，なか

CHECKER FLAG

編：昔なつかしいレーダー・ゲームのパソコン版のようですが。

Dr.D：ベーマガにはめずらしいシミュレーション・タイプのゲームじゃな。この手のゲームでは敵の動きが重要な意味を持っている。あまりにもバカな動きをしたり，相手の攻撃が正確すぎて，勝つことが困難なようでは片手落ちじゃ。その点このゲームはバランス良く作られていると言えよう。

影：うーん，たしかにやってて思わずのめり込んでしまうほどゲーム・バランスが良かったですよ。

Dr.D：リストも見やすいので敵の思考パターンなどは参考にしてほしいものじゃ。具体的に言うと2080行からの＊ETRNというのがコンピュータの思考ルーチン，そのあとのREM文のところが，それぞれの行動パターンだ。座標の決定のところなどおもしろいので，わかる人は解析してみてくれたまえ。

編：リストが見やすいところも参考にしてくださいネ！

《第1表》消費燃料

内　容	自　機	敵要塞
サーチ	LP＊50＋B＋Z	B＋Z
レーダー・サーチ	1,000＋B＋Z	0
攻　撃	MP＋飛距離＋B＋Z	同左
移　動	移動距離＋B＋Z	同左
補　給	B	同左

《第2表》変数表(主なもの)

変数	内容	変数	内容
XX，YY	座標(自機)	ER	レーダー半径(敵機)
EX，EY	座標(敵機)	CO	状態(自機)
ME	燃料(自機)	NU	数値表示用
EE	燃料(敵機)	SC	スコア
MD	ダメージ(自機)	TN	ターン数
ED	ダメージ(敵機)	SE$	コメント表示
FU	使用燃料	GR$	タイトル他
MR	レーダー半径(自機)	SN%$	サウンド用

★私は知っている。NHKの花粉情報で，マスクをした人にサングラスをかけると影さんになることを！（神奈川県伊勢原市・Fkta13才）……【**編**：この季節になると影さんに似たかっこうをした人でいっぱいだ!!】

なか攻撃できないのかも知れませんが敵の移動距離は最大40なので，それで見当をつけてみてください。

●数値入力は正確にしてください。

●英単語のわからない人は辞書をお手元にどうぞ。

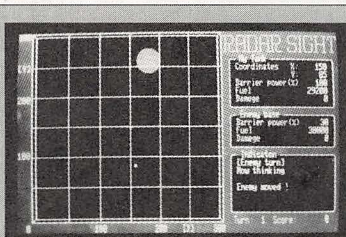
プログラムについて

もっとすっきりとまとめたかったのですが結局つめ込みといった事態になってしまいました。初心者ゆえ御見逃しを。

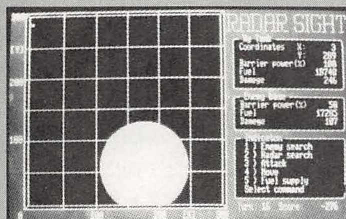
1440行の"ー"はGRAPH＋※です

1190，1200，2790行はREM文になっていますが，実行させると画面の色の選択ができるようになります（ただし少し遅くなりますが)。

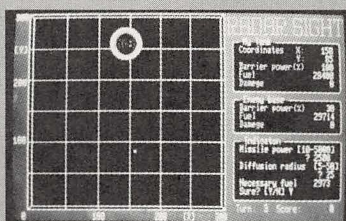
★　　　★



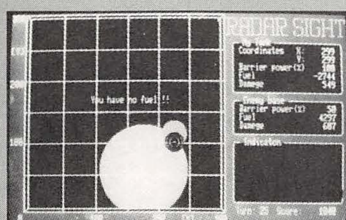
▲《写真1》まずは，レーダーで敵の位置をさぐれ!!敵はよく動くゾ!!



▼《写真2》つぎは敵のレーダーの位置だ!!こいつに見つからないように位置を変えよう



▲《写真3》敵の動きが止まったら攻撃あるのみ。最初は爆発の範囲を大きめに取ろう



▼《写真4》しまった。敵に直撃弾をあたえるはずだったのにFUEL切れで負けた

```
1720 FU=1000+MB*25+Z:LOCATE 54,16:PRINT "["+SE$(8)+"]"
1730 LOCATE 54,17:PRINT SE$(13);FU:LOCATE 54,18:INPUT"Sure? [Y/N] ",AN$
1740 IF AN$="N" THEN GOSUB 3110:GOTO 1540
1750 CMD PLAY "T140V12O4L1CC":ME=ME-FU:TM=TM+1:COL(TM)=1
1760 GOSUB *FIG:GOSUB *SCR:GOTO *ETRN:END
1770 *ATT '──────────────────────────────────── Attack
1780 LOCATE 54,16:PRINT"["+SE$(9)+"]":GOSUB 2870
1790 LOCATE 54,19:INPUT"Sure? [Y/N] ",AN$
1800 IF AN$="N" THEN CLS 2:GOSUB 3110:GOSUB *SCR:GOTO 1770
1810 GOSUB 3110:LOCATE 54,16:PRINT SE$(15):LOCATE 70,17:INPUT MP
1820 IF MP<10 OR MP>5000 THEN 1810
1830 LOCATE 54,18:PRINT SE$(16):LOCATE 73,19:INPUT DR
1840 IF DR<5 OR DR>50 THEN 1830
1850 DIS=INT(SQR((XX-BX)^2+(YY-BY)^2)):FU=Z+MB*25+DIS+MP:ZE=ME-FU
1860 LOCATE 54,20:PRINT SE$(13);FU:LOCATE 54,21:INPUT"Sure? [Y/N] ",AN$
1870 IF AN$="N" THEN GOSUB 3110:GOSUB *SCR:GOTO 1770
1880 ME=ME-FU:GOSUB 2530:GOSUB *FIG:GOSUB *SCR:GOTO *ETRN:END
1890 *MOV'───────────────────────────────────── Move
1900 LOCATE 54,16:PRINT"["+SE$(10)+"]"
1910 GOSUB 2870:IF XX=BX AND YY=BY THEN GOSUB 3110:GOSUB 1890
1920 FU=INT(SQR((BX-XX)^2+(BY-YY)^2)+Z+MB*25)
1930 LOCATE 54,19:PRINT SE$(13);FU:LOCATE 54,20:INPUT"Sure? [Y/N] ",AN$
1940 IF AN$="N" THEN CLS 2:GOSUB 3110:GOSUB *SCR:GOTO 1890
```

RADER SIGHTのプログラム・リスト

```
1000 '■■■■■▮▮▮||          RADAR SIGHT       for PC-88 seriese  Disk basic  ||▮▮▮■■■■■
1010 '■■■■■▮▮▮||                               #2    programed by H.Saitoh  ||▮▮▮■■■■■
1020 '
1030 CLEAR:NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD:GOSUB 2940
1040 '─────────────────────────────────────────── Initialize
1050 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,24,0,1:COLOR 7
1060 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ SN1%(I,J):NEXT:NEXT
1070 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ SN2%(I,J):NEXT:NEXT
1080 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ SN3%(I,J):NEXT:NEXT
1090 CMD VOICE SN1%,SN2%,SN3%
1100 ME=30000:EE=30000:TN=TN+1:Z=50
1110 FOR I=0 TO 18:READ SE$(I):NEXT
1120 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
1130 LOCATE 18,10:INPUT"Input barrier power  [0-10] ",MB
1140 IF MB<0 OR MB>10 OR MB<>INT (MB) THEN 1130
1150 LOCATE 18,12:INPUT"Input enemy radar power [1-5] ",ER
1160 IF ER<1 OR ER>5 OR ER<>INT(ER) THEN 1150
1170 LOCATE 18,14:INPUT"Input the number of times of alarm [0-5] ",AL
1180 IF AL<0 OR AL>5 OR AL<>INT(AL) THEN 1190
1190 'LOCATE 18,16:INPUT"Input battle field color [0-4] ",C
1200 'IF C<0 OR C>4 OR C<>INT(C) THEN 1170
1210 CLS:EB=INT(RND*10)+1:IF EB>INT((MB+5)/2) THEN 1210
1220 FOR I=1 TO 5
1230  RX(I)=INT(RND*250)+30:RY(I)=INT(RND*250)+30
1240  FOR J=1 TO I
1250   IF (SQR((RX(I)-RX(I-J))^2+(RY(I)-RY(I-J))^2))<75 THEN 1230
1260 NEXT:NEXT:XX=RX(5):YY=RY(5)
1270 EX=INT(RND*280)+10:EY=INT(RND*280)+10
1280 '───────────────────────────────────────────── Screen
1290 IF SQR((EX-XX)^2+(EY-YY)^2)<150 THEN 1270
1300 LINE(27,1)-(403,189),7,B:LINE(34,4)-(396,186),7,B
1310 LINE(26,1)-(404,189),7,B:LINE(33,4)-(397,186),7,B:PAINT(28,2),0,7
1320 FOR I=7 TO 0 STEP -7:LINE(421, 29)-(626, 75),I,B:PAINT(425, 30),I,I:NEXT
1330 FOR I=7 TO 0 STEP -7:LINE(421, 85)-(626,115),I,B:PAINT(425, 88),I,I:NEXT
1340 FOR I=7 TO 0 STEP -7:LINE(421,125)-(626,180),I,B:PAINT(425,128),I,I:NEXT
1350 FOR I= 95 TO 345 STEP 60:LINE(I ,1)-(I,189),7:NEXT
1360 FOR I= 35 TO 155 STEP 30:LINE(27,I)-(404,I),7:NEXT
1370 LINE(26,1)-(404,189),7:LINE(404,1)-(26,189),7
1380 LOCATE 0, 1:PRINT"300":LOCATE 0,5:PRINT"[Y]"
1390 LOCATE 0, 9:PRINT"200":LOCATE 0,16:PRINT"100"
1400 LOCATE 0,25:PRINT"  0               100              200    [X]     300"
1410 CONSOLE 0,25,0,1:WINDOW(0,0)-(300,150):VIEW(35,5)-(395,185),0,7
1420 COLOR 6:FOR I=0 TO 2:LOCATE 51,I:PRINT GR$(I):NEXT:COLOR 7
1430 FOR I=0 TO 17:FOR J=52 TO 78 STEP 26
1440 LOCATE J,I+4:PRINT "|":NEXT:NEXT:FL$="╰"+STRING$(25,"─")+"╯"
1450 LOCATE 52, 3:PRINT"╭─ My Tank ──────────╮"
1460 LOCATE 52,10:PRINT"╭─ Enemy base ───────╮"
1470 LOCATE 52,15:PRINT"╭─ Indicaton ────────╮"
1480 LOCATE 52,9:PRINT FL$:LOCATE 52,14:PRINT FL$:LOCATE 52,22:PRINT FL$
1490 COLOR 5:FOR I=0 TO 4:LOCATE 54,I+4:PRINT SE$(I):NEXT
1500         FOR I=2 TO 4:LOCATE 54,I+9:PRINT SE$(I):NEXT
1510 LOCATE 53,23:PRINT SE$(5);SPC(5);SE$(6):COLOR 7
1520 '──────────────────────────────────────── Select command
1530 GOSUB *SCR
1540 GOSUB 3110:GOSUB *FIG
1550 FOR I=0 TO 4:LOCATE 54,16+I:PRINT I+1;") ";SE$(I+7):NEXT
1560 LOCATE 55,21:PRINT SE$(12):GOSUB 3130
1570 LOCATE 70,21:INPUT AN:IF AN<1 OR AN>5 OR AN<>INT(AN) THEN 1540
1580 CO=AN:GOSUB 3110:ON CO GOTO *ESH,*RSH,*ATT,*MOV,*SUP
1590 *ESH '───────────────────────────────────── Enemy search
1600 LOCATE 54,16:PRINT "["+SE$(7)+"]":LOCATE 54,17:PRINT SE$(14)
1610 LOCATE 73,17:INPUT LP:IF LP<1 OR LP>10 OR LP<>INT(LP) THEN 1610
1620 FU=LP*50+MB*25+Z:LP=85-LP*6.5:ES=CO
1630 LOCATE 54,18:PRINT SE$(13);FU:LOCATE 54,19:INPUT"Sure? [Y/N] ",AN$
1640 IF AN$="N" THEN GOSUB 3110:GOTO 1590
1650 CMD PLAY "T140V12O4L1CC"
1660 DR=INT(RND*(LP-10))+10:DX=INT(RND*DR):DY=SQR(DR^2-DX^2)
1670 IF (EX+DX)>300 THEN DX=0
1680 IF (EY+DY)>300 THEN DY=0
1690 CX=EX+DX:CY=EY+DY:ME=ME-FU:GOSUB *FIG:GOSUB *SCR:GOTO *ETRN:END
1700 *RSH '───────────────────────────────────── Radar search
1710 IF TM=4 THEN 1540
```

★影さん，"いっぱい"の"い"を"お"に変えて言ってごらん(答えは"おっぽお"だよ。変なこと言わないでよ)。(茨城県稲敷郡・**バッキーイイッカ13才**)……【**編**：影さん!!大きな声でいきなり変なこと言わないでくださいよ。】

```
1950 XX=BX:YY=BY
1960 FOR I=1 TO 4:IF SQR((XX-RX(I))^2+(YY-RY(I))^2)<70 THEN 1980
1970 NEXT:ME=ME-FU:Q=0:GOSUB *FIG:GOSUB *SCR:GOTO *ETRN
1980 CO=6:CON=1:GOSUB *SCR:GOSUB 3110:GOSUB 3130:GOSUB 3130:GOSUB 3130
1990 COLOR@(52,15)-(79,22),2:COLOR 2:LOCATE 54,16:PRINT"EMERGENCY !!"
2000 LOCATE 54,17:PRINT"You are completely "
2010 LOCATE 57,18:PRINT"searched by enemy !!":FOR I=0 TO 2000:NEXT
2020 Q=0:ME=ME-FU:GOSUB *FIG:GOTO *ETRN:END
2030 *SUP'──────────────────────────────────────── Supply
2040 LOCATE 54,16:PRINT"["+SE$(11)+"]":FU=MB*25
2050 LOCATE 54,17:PRINT"You supplied 2000 fuel":FOR I=0 TO 1800:NEXT
2060 ME=ME-FU+2000:IF ME>30000 THEN ME=30000
2070 GOSUB *FIG:GOTO *ETRN:END
2080 *ETRN'────────────────────────────────────── Enemy turn
2090 GOSUB 3110
2100 LOCATE 54,16:PRINT"[Enemy turn]":LOCATE 54,17:PRINT"Now thinking"
2110 IF CO=6 THEN 2220
2120 COLOR@(52,15)-(79,22),7:COLOR 7:CON=0:IF TN=1 AND CO=1 THEN 2360
2130 P=INT(RND*100):IF EE<INT(RND*1500)+5000 THEN 2490
2140 ON CO GOTO 2150,2160,2170,2180,2190,2200,2210
2150 IF P>70 THEN 2230 ELSE 2360
2160 IF P>90 THEN 2360 ELSE 2230
2170 IF P>80 THEN 2360 ELSE 2230
2180 IF P>90 THEN 2360 ELSE 2440
2190 IF P>30 THEN 2230 ELSE 2490
2200 IF P>97 THEN 2360 ELSE 2230
2210 IF P>80 THEN 2230 ELSE 2360
2220 '────────────────────────────────────────── E.Attack
2230 IF CO=6 THEN BX=XX:BY=YY:DR=10+INT(RND*5):GOTO 2270
2240 BX=INT(RND*(100-ER*14))+(XX+ER*7-50):IF BX<0 OR BX>300 THEN 2230
2250 BY=INT(RND*(100-ER*14))+(YY+ER*7-50):IF BY<0 OR BY>300 THEN 2230
2260 DR=INT(RND*(30-ER*5))+20
2270 MP=INT(RND*1000)+ER*500+500
2280 IF ED>900 THEN 2360 ELSE IF Q<>1 AND CO<>6 THEN CO=4:GOTO 2100
2290 FU=INT(SQR((XX-BX)^2+(YY-BY)^2))+Z+EB*25+MP:EZ=EE-FU:N=N+1
2300 IF N=20 THEN N=0:GOTO 2360
2310 IF EZ<1000+INT(RND*1000) THEN 2230
2320 IF SQR((EX-BX)^2+(EY-BY)^2)<DR THEN 2230
2330 EE=EE-FU:FOR I=0 TO 2000:NEXT:LOCATE 54,19:PRINT"Enemy attacked !!"
2340 TN=TN+1:GOSUB 2530:GOTO 1520
2350 '──────────────────────────────────────────── E.Move
2360 BX=INT(RND*300):BY=INT(RND*300)
2370 D=SQR((EX-BX)^2+(EY-BY)^2):IF D<5 OR D>40 THEN 2360
2380 FU=D+EB*25+Z:EZ=EE-FU
2390 IF EZ<1000+INT(RND*200) THEN 2490
2400 EE=EE-FU:EX=BX:EY=BY:FOR I=0 TO 2000:NEXT:GOSUB 3130
2410 LOCATE 54,19:PRINT"Enemy moved !":FOR I=0 TO 1800:NEXT
2420 TN=TN+1:GOTO 1540
2430 '────────────────────────────────────────── E.Search
2440 EZ=EE-Z-EB*25:IF EZ<1000 THEN 2490
2450 EE=EZ:FOR I=0 TO 3000:NEXT:CMD PLAY "V12O4L1CC"
2460 LOCATE 54,19:PRINT"You were searched !!"
2470 FOR I=0 TO 2800:NEXT:Q=1:TN=TN+1:GOTO 1540
2480 '────────────────────────────────────────── E.Supply
2490 EE=EE-EB*25+2000:FOR I=0 TO 1500:NEXT:GOSUB 3130
2500 IF EE+2000>30000 THEN EE=30000
2510 LOCATE 54,19:PRINT"Enemy supplied fuel !":FOR I=0 TO 1800:NEXT
2520 TN=TN+1:GOTO 1540
2530 '──────────────────────────────────────────── Battle
2540 CMD BGM 0:CMD PLAY,"T80V14O4L1C":CMD BGM 1:CMD PLAY ,,"T100V15O2L1C"
2550 FOR I=1 TO DR:CIRCLE(BX,150-BY/2),I,7:NEXT
2560 FOR J=0 TO 6:COLOR=(7,2)
2570 FOR I=0 TO 80:NEXT:COLOR=(7,7):FOR I=0 TO 80:NEXT:NEXT
2580 FOR I=1 TO DR:CIRCLE(BX,150-BY/2),I,0:NEXT
2590 IF CO=8 THEN RETURN
2600 J=0:IF SQR((EX-BX)^2+(EY-BY)^2)<DR THEN ED=ED+INT((MP/DR)*(1-EB/20)):J=1
2610 K=0:IF SQR((XX-BX)^2+(YY-BY)^2)<DR THEN MD=MD+INT((MP/DR)*(1-MB/20)):K=1
2620 IF J=1 THEN SC=SC+INT(MP/DR)*5:CO=7
2630 IF K=1 THEN SC=SC-INT(MP/DR)*2
2640 GOSUB 3110:LOCATE 54,16:PRINT SE$(17);INT((MP/DR)*(1-EB/20))*J
2650 LOCATE 54,17:PRINT SE$(18);INT((MP/DR)*(1-MB/20))*K
2660 FOR I=0 TO 2000:NEXT:GOSUB *FIG:RETURN:END
2670 *FIG'─────────────────────────────────────────── Figures
2680 NU(1)=XX:NU(2)=YY    :NU(3)=MB*10:NU(4)=ME
2690 NU(5)=MD:NU(6)=EB*10:NU(7)=EE    :NU(8)=ED:COLOR 7
2700 FOR I=1 TO 5:LOCATE 70,I+3:PRINT USING"#######";NU(I):NEXT
2710 FOR I=6 TO 8:LOCATE 70,I+5:PRINT USING"#######";NU(I):NEXT
2720 LOCATE 70,23:PRINT USING"#######";SC:LOCATE 58,23:PRINT USING"###";TN
2730 IF CON=1 THEN COLOR 2
2740 IF ME<=0 OR MD>=1000 THEN CO=8:GOTO 3260
2750 IF EE<=0 OR ED>=1000 THEN CO=8:GOTO 3160
2760 RETURN:END
2770 *SCR'──────────────────────────────────────────── Screen
2780 CLS 2:GOSUB 3110
2790 'COLOR=(3,C):PAINT(0,0),CHR$(&HAA)+CHR$(&HAA)+CHR$(&H0),7
2800 FOR I=1 TO 4:IF COL(I)=0 THEN 2830
2810 IF C=1 THEN CIRCLE(RX(I),150-RY(I)/2),70,7:PAINT(RX(I),150-RY(I)/2),7
2820 CIRCLE(RX(I),150-RY(I)/2),70,1:PAINT(RX(I),150-RY(I)/2),1
2830 NEXT:IF ES=1 THEN CIRCLE(CX,150-(CY/2)),LP,2:PAINT(CX,150-(CY/2)),2,2
2840 FOR I=1 TO 5:LINE(50*I ,0)-(50*I,150),7:NEXT
2850 FOR I=1 TO 5:LINE(0,25*I)-(300,25*I),7:NEXT
2860 CIRCLE(XX,150-YY/2),2,6:PAINT(XX,150-YY/2),6:RETURN:END
2870 '────────────────────────────────────────── Position
2880 LOCATE 54,17:INPUT"Coordinates      :X=",BX:LOCATE 71,18:INPUT":Y=",BY
2890 IF BX<0 OR BX>300 OR BY<0 OR BY>300 THEN GOSUB 3110:GOTO 2870
2900 CIRCLE(BX,150-BY/2),2,5:PAINT(BX,150-BY/2),5,5
2910 FOR J=0 TO 7:COLOR=(5,0)
2920 FOR I=0 TO 80:NEXT:COLOR=(5,5):FOR I=0 TO 150:NEXT:NEXT
2930 RETURN:END
2940 '──────────────────────────────── Title & Initialize
2950 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1
2960 WINDOW(0,0)-(639,199):VIEW(0,0)-(639,199):CLS 3
2970 DIM GR$(8),SE$(30),NU(10),SN1%(4,9),SN2%(4,9),SN3%(4,9)
2980 IF INP(10)<>127 THEN LOCATE 12,10:PRINT"PUSH [CAPS] KEY":GOTO 2970
2990 GR$(0)="[illegible]"
3000 GR$(1)="[illegible]"
3010 GR$(2)="[illegible]"
3020 GR$(3)="[illegible]":GR$(6)="[illegible]"
3030 GR$(4)="[illegible]":GR$(7)="[illegible]"
3040 GR$(5)="[illegible]":GR$(8)="[illegible]"
3050 FC$=CHR$(&HAA)+CHR$(&H0)+CHR$(&H0):PAINT(0,0),FC$,7
3060 FOR I=1 TO 7:COLOR I
3070  FOR J=0 TO 2:LOCATE 6,J+9:PRINT GR$(J):NEXT
3080   LOCATE 14,13:PRINT" as a war simulation"
3090   LOCATE 14,18:PRINT"HIT ANY KEY":IF INKEY$<>"" THEN COLOR 7:RETURN
3100 NEXT:GOTO 3060
3110 '──────────────────────────────────── Clear & Beep
3120 FOR I=0 TO 5:LOCATE 53,16+I:PRINT SPC(25):NEXT:RETURN:END
3130 IF AL=0 GOTO 3150
3140 FOR I=1 TO AL:BEEP 1:FOR J=0 TO 110:NEXT:BEEP 0:FOR J=0 TO 30:NEXT:NEXT
3150 RETURN:END
3160 '──────────────────────────────────────────────── win
3170 COLOR 6:GOSUB 3110:GOSUB 3130:L=0:SC=SC+ME+10000
3180 IF EE<=0 THEN LOCATE 17,10:PRINT"Enemy has no fuel !!"
3190 IF ED>=1000 THEN LOCATE 10,10:PRINT"Enemy got more than 1000 damage !!"
3200 FOR K=0 TO 2:BX=INT(RND*300):BY=INT(RND*300):DR=20:GOSUB 2530:NEXT
3210 LOCATE 10,10:PRINT SPC(40)
3220 FOR I=3 TO 5:LOCATE 18,I+5:PRINT GR$(I+L):NEXT
3230 COLOR 7:GOSUB 3130:LOCATE 19,16:PRINT"Your score: ";SC
3240 LOCATE 15,20:PRINT"Hit any key to play again"
3250 IF INKEY$="" THEN 3250 ELSE RUN
3260 '───────────────────────────────────────────── defeat
3270 COLOR 6:GOSUB 3110:GOSUB 3130:BX=XX:BY=YY:L=3
3280 IF MD>=1000 THEN LOCATE 10,10:PRINT"You've got more than 1000 damage !!"
3290 IF ME<=0 THEN    LOCATE 18,10:PRINT"You have no fuel !!"
3300 GOTO 3200:END
3310 '────────────────────────────────────────────── Datas
3320 DATA 29,15,2,0,7000,20,30,1,0,0,25,10,10,3,0,40,0,9,1,3,22,11,11,3
3330 DATA 5,0,0,9,1,4,25,11,12,2,6,15,0,9,1,4,22,12,11,3,5,0,0,9,0,4
3340 DATA 19,15,0,0,0,0,0,0,0,0,30,9,2,7,15,2,0,1,1,0,30,7,2,4,0
3350 DATA 0,1,2,0,0,30,6,2,2,2,10,3,1,0,0,30,5,2,5,5,90,3,5,0,0
3360 DATA 59,15,0,0,0,0,0,0,0,0,15,15,2,2,1,0,0,6,0,0,15,15,3,2,1,30
3370 DATA 0,7,0,0,15,21,4,2,1,90,3,7,0,0,15,21,4,2,4,90,3,0,0,0
3380 '──────────────────────────────────────────────────────
3390 DATA "Coordinates   X:","            Y:","Barrier power(%)","Fuel"
3400 DATA "Damege","Turn:","Score:","Enemy search","Radar search","Attack"
3410 DATA "Move","Fuel supply","Select command","Necessary fuel    "
3420 DATA "Radar power [1-10] ","Missile power [10-5000]"
3430 DATA "Diffusion radius  [5-50]","Enemy damage      ","My damege          "
3440 '──────────────────────────────────────────────────────
```


★　　★　　★

★プログラムを打ち込んでいるとき「よし，できたゾ，SAVEでもしようかな……あ・あれ？」そのときの停電さえなかったら…。(神奈川県横浜市・PAL14才)……【編：あのとき影さんさえこなければ……。】

作品No.5-34

PC-88VA(N88-日本語BASIC V3.0)用

メルヘン・アクション・ゲーム

月(つき)に帰(かえ)ろう



鮎川まどか

ストーリー

ある日，1匹のうさぎが言いました。「ああ，月はいいだろうなー」と。

それを聞いた神様は，言いました。「そんなら，行ってみっかい？星を10個集めてみろよ。そうすれば行けっからよ。でも，おまえは取れんだろうから，わてのことをちゃんとおがめたら取ってやっからよ」と。

さあ！星を集めよう！

遊びかた

うさぎを[4]，[6]で左右に動かし，[5]で祈る。祈りは，神様の真下でやってください。それ以外の場所で祈るとミス＋1。3回ミスするとゲーム・オーバーです。

星を1個取ると右はしに★が1個表示されます。星が下まで行けば，ラウンド・クリアです。

なお，敵はいませんので安心してください。

改造

改造したい人は，ぜひ，うさぎのキャラクターに色を付けてください。

私は音痴なので，音楽はめちゃくちゃになってます。気に入らない人は改造してみてください。

最後に

あまり，おもしろくはありませんが，やるだけやりました。そこんとこ，よろしくお願いします。次回作品は飛行機ものに挑戦します。

〈参考〉

教育出版(株)「改訂音楽1」

《第1表》変数表

変数	内容
W	神様の移動確率
ME	面数
X	うさぎのX座標
Y	うさぎのY座標
TIM	タイム
MI	失敗

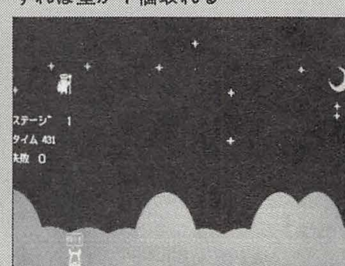


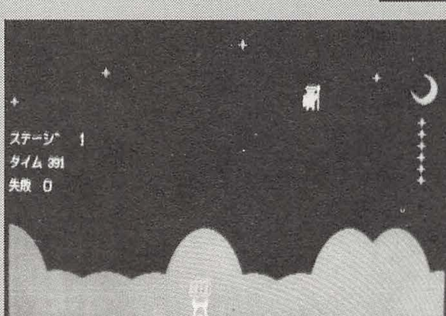
▲《写真1》タイトル画面。しばらくお待ちください

▼《写真2》ゲーム・スタート!! 左下のうさぎが自分



▼《写真3》神様の真下でお祈りすれば星が1個取れる





◀《写真4》神様の真下以外ではミスになります



◀《写真5》失敗が3回を越えるとゲーム・オーバー

★昔は，安くても1枚600円もした3.5インチ2DDのディスクが，今では1枚140円くらいで売っているのでとてもうれしいと思いませんか。(東京都目黒区・市嶋貴雄16才)……【Dr.D：時代の流れを感じてしまうなぁ。】

月に帰ろうのプログラム・リスト

```
10 '********************************
20 '*              月に 帰ろう            *
30 '*   COPYRIGHT MADOKA.AYUKAWA     *
40 '*         1987年10月19日  完成       *
50 '********************************
60 '*** new varsion
70 SPRITE SCREEN 0:SCREEN WIDTH 0,640,4:WIDTH 40
80 CONSOLE ,,0:CLS 3:W=.125:ME=0
90 LOCATE 11,5:PRINT "月に 帰ろう"
100 LOCATE 11,16:PRINT "WAIT A MOMENT !!"
110 LOCATE 6,17:PRINT "COPYRIGHT MADOKA.AYUKAWA"
120 LOCATE 12,19:PRINT "1987年10月19日"
130 DIM A%(200),B%(200),C%(200),D%(500),E%(200),F%(500),G%(200)
140 A%(0)=32:A%(1)=16:PALETTE 2,0,0
150 FOR I=2 TO 129:READ S$
160 FOR T=1 TO 8:A$(T)=MID$(S$,T,1):NEXT T:S$=A$(3)+A$(4)+A$(1)+A$(2)
170 A%(I)=VAL("&h"+S$):NEXT I
180 PUT PATTERN 1,A%,4
190 X=1:RESTORE 1180:B%(0)=32:B%(1)=16
200 FOR T=1 TO 16:FOR Y=1 TO 8:READ B$(Y):NEXT Y
210 FOR I=8 TO 1 STEP -1:X=X+1
220 FOR U=1 TO 8:BA$(U)=MID$(B$(I),U,1):NEXT U
230 B$(I)=BA$(2)+BA$(1)+BA$(4)+BA$(3)
240 B%(X)=VAL("&h"+B$(I)):NEXT I,T
250 PUT PATTERN 2,B%,4
260 C%(0)=32:C%(1)=16:FOR I=2 TO 129:READ S$
270 FOR T=1 TO 8:A$(T)=MID$(S$,T,1):NEXT T:S$=A$(3)+A$(4)+A$(1)+A$(2)
280 C%(I)=VAL("&h"+S$):NEXT I
290 PUT PATTERN 3,C%,4
300 X=1:DIM C$(17):RESTORE 1510
310 FOR T=0 TO 15:READ C$(T)
320 FOR I=1 TO 32:C$=MID$(C$(T),I,1):C=VAL(C$)
330 PSET (I,T),C:X=X+1
340 NEXT I,T
350 GET @(1,0)-(32,15),D%
360 E%(0)=32:E%(1)=16:FOR I=2 TO 129:READ S$
370 FOR T=1 TO 8:A$(T)=MID$(S$,T,1):NEXT T:S$=A$(3)+A$(4)+A$(1)+A$(2)
380 E%(I)=VAL("&h"+S$):NEXT I
390 PUT PATTERN 4,E%,4
400 X=1:ERASE C$:DIM C$(17):RESTORE 1850
410 FOR T=0 TO 7:READ C$(T)
420 FOR I=1 TO 16:C$=MID$(C$(T),I,1):C=VAL(C$):IF C=0 THEN C=2
430 PSET (I,T),C:X=X+1
440 NEXT I,T:GET @(1,0)-(16,7),F%
450 LINE (0,0)-(639,399),2,BF
460 LINE (0,125)-(639,199),2,BF:FOR I=0 TO 640 STEP 70:R=INT(RND(1)*2):IF R=0 TH
EN C=4 ELSE  C=12
470 CIRCLE (I,190),R*2+60,C,,,R/2+.5:PAINT (I,190),C:NEXT
480 LINE (0,0)-(639,125),2,BF
490 CIRCLE (600,30),20,14:PAINT (600,30),14:CIRCLE (595,28),15,2:PAINT (595,28),
2
500 FOR I=0 TO 9:A=INT(RND(1)*9):B=INT(RND(1)*6):HOA(I)=A:HOB(I)=B
510 PUT @(A*65,B*20),F%,PSET:NEXT
520 '****
530 WIDTH 80:PALETTE 2,0,0:PALETTE 1,1,0
540 BGM 0:PLAY #3,,,"t100o618co5gedaaao6co5l16gel4dl2e"
550 TURN ON SPRITE
560 BGM 1
570 Y=181:I=-4:X=100:H=0:MI=0:TIM=500:W=W+.025:ME=ME+1
580 D=INP2(0):IF D=-1 OR D=32767 THEN D=-3
590 F=-1*(D+1)+.1:FA=LOG(2):FB=LOG(F):M=INT(FB/FA)
600 TIM=TIM-.5*ME:IF TIM<=50 THEN PALETTE 2,1,0
610 LOCATE SPRITE 1,X,Y,3
620 LOCATE 0,12:PRINT "失敗";AKCNV$(STR$(MI))
630 LOCATE 0,10:PRINT "タイム";INT(TIM):IF TIM<=0 THEN 910
640 LOCATE 0,8:PRINT "ステーシ゛"+AKCNV$(STR$(ME))
650 IF M=4 AND X>20 THEN PLAY "o6l64t255cbd":GOTO 770
660 IF M=8 THEN 910
670 IF M=6 AND X<560 THEN PLAY "o6l64t255cbd":GOTO 710
680 IF M=5 THEN GOTO 830
690 IF RND(1)<W THEN 960
700 GOTO 580
710 I=-4:FOR T=0 TO 19
720 I=I+.4:IF I=4 THEN I=-4
730 Y=165+(I^2):X=X+4
740 LOCATE SPRITE 1,X,Y,1
750 NEXT
760 GOTO 580
770 I=-4:FOR T=0 TO 19
780 I=I+.4:IF I=4 THEN I=-4
790 Y=165+(I^2):X=X-4
800 LOCATE SPRITE 1,X,Y,2
810 NEXT
820 GOTO 580
830 '***
840 PUT @(X,Y-16),D%
850 BGM 0:PLAY "o6t100l5babegdeg"
860 BGM 1:PUT @(X,Y-16),D%
870 HU=HOA(H):HO=HOB(H)
880 IF X-A*84<20 AND X-A*84>-20 THEN PUT @(HU*65,HO*20),F%:PUT @(590,H*8+50),F%,
PSET:H=H+1 ELSE MI=MI+1:IF MI=3 THEN 910
890 IF H=10 THEN GOTO 980
900 GOTO 690
910 '***dead
920 CLS:LOCATE 23,3:PRINT "GAME OVER!!!":LOCATE SPRITE 2,0,200,4
930 BGM 0:PLAY "t100o3l8defl4gl1abl16o5gecr4o3c"
940 LOCATE 19,5:PRINT "頑張りや 押せ RETURN key"
950 I$=INKEY$:IF I$=CHR$(13) THEN ME=ME-1:W=W-.025:CLS:GOTO 480 ELSE GOTO 950
```


★影さんに質問！なぜタラちゃんだけ歩くときに変な音がするのでしょうか？（大阪府堺市・ヒロクン13才）……
【影：あまい!!タラちゃんだけでなく，イクラちゃんが歩くときも変な音はするゾ!!編：さすがは影さんだ!!】

```
960 '***
970 A=INT(RND(1)*7)+1:LOCATE SPRITE 2,A*84,30,4:GOTO 580
980 '***clear
990 BGM 0
1000 CLS:LOCATE 19,6:PRINT "ＳＴＡＧＥ：＂+AKCNV$(STR$(ME))+"  ＣＬＥＡＲ ！！"
1010 PLAY #3,,,"t8014o4v11fffv12g.18a14gv13aab-12o5cr4"
1020 PLAY #3,,,"t80v1314o4b-o5cdv12o4a.18b-14av11ggel2fr4"
1030 PLAY #3,,,"t80v11o418gf14gc18fg14aa18b-v12a14v13b-.18o5v14dv13co4v12b-14v11
ar4"
1040 PLAY #3,,,"t80v11o514v13ccco4v12f.18g14av11b-b-g12fr4"
1050 X=X+.4:IF X>=580 THEN 1070
1060 LOCATE SPRITE 1,X,181,1:GOTO 1050
1070 Y=Y-.4:IF Y<=40 THEN 1090
1080 LOCATE SPRITE 1,580,Y,3:GOTO 1070
1090 TURN OFF SPRITE:IF ME=4 THEN 1120
1100 CLS:LOCATE 18,6:PRINT "ＬＥＴ’Ｓ ＧＯ ＮＥＸＴ ＳＴＡＧＥ":GOTO 460
1110 GOTO 460
1120 '***
1130 WIDTH 40:LOCATE 11,5:PRINT "あなたは 月に"
1140 LOCATE 12,7:PRINT "帰れました。"
1150 LOCATE 6,16:PRINT "COPYRIGHT MADOKA.AYUKAWA"
1160 LOCATE 10,18:PRINT "SO LONG GOOD BY!!"
1170 '*** data
1180 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1190 DATA 0000,0000,0000,7000,0000,0000,0000,0000
1200 DATA 0000,0000,0000,7770,0000,0000,0000,0000
1210 DATA 0000,0000,0000,7007,7000,0000,0000,0000
1220 DATA 0007,7000,0000,0700,0070,0000,0000,0000
1230 DATA 0070,0707,7777,0070,0007,0000,0000,0000
1240 DATA 0070,0770,0000,7700,7000,7777,0000,0000
1250 DATA 0070,0700,0000,0077,7000,0000,7700,0000
1260 DATA 0007,7000,0000,0000,0000,0000,0070,0000
1270 DATA 0000,7000,0700,0000,0000,7700,0070,0000
1280 DATA 0000,7000,0070,0000,7000,7077,7700,0000
1290 DATA 0000,7000,0070,0000,0700,0700,0000,0000
1300 DATA 0000,7007,7770,0000,7770,0070,0000,0000
1310 DATA 0007,0070,0007,7777,0007,0007,0000,0000
1320 DATA 0070,0700,0000,0000,0000,7700,7000,0000
1330 DATA 0077,7770,0000,0000,0000,0077,7700,0000
1340 '*** data 2
1350 DATA 0000,0770,0000,0000,0000,0007,7000,0000
1360 DATA 0000,0707,0000,0000,0000,0007,0700,0000
1370 DATA 0000,0700,7000,0000,0000,0070,0700,0000
1380 DATA 0000,0070,0707,7777,7777,0700,7000,0000
1390 DATA 0000,0007,0077,0000,0000,7700,7000,0000
1400 DATA 0000,0000,0770,0000,0000,0770,0000,0000
1410 DATA 0000,0000,0700,0000,0000,0070,0000,0000
1420 DATA 0000,0000,7000,0000,0000,0070,0000,0000
1430 DATA 0000,0007,0000,0000,0000,0007,0000,0000
1440 DATA 0000,0007,0000,0000,0000,0007,0000,0000
1450 DATA 0000,0007,0000,0000,0000,0007,0000,0000
1460 DATA 0000,0007,0000,0000,0000,0007,0000,0000
1470 DATA 0000,0070,0000,0777,7700,0000,7000,0000
1480 DATA 0000,0070,0000,7000,0070,0000,7000,0000
1490 DATA 0000,0070,0777,7000,0077,7700,7000,0000
1500 DATA 0000,0077,7000,7777,7700,0077,7000,0000
1510 '***data 3
1520 DATA 00000000000000000000000000000000
1530 DATA 00777777777777777777777777777000
1540 DATA 07000000000000000000000000000700
1550 DATA 07007000070000000000000000000700
1560 DATA 07077707777700070000000070000700
1570 DATA 07007707070700777770007777700700
1580 DATA 07077007777700007000000070000700
1590 DATA 07707007070700700700000777000700
1600 DATA 07007007777700070000000770000700
1610 DATA 07007000070000007700007077000700
1620 DATA 07000000000000000000000700700700
1630 DATA 07000000000000000000000000000700
1640 DATA 00777777777000777777777777777000
1650 DATA 00000000000707000000000000000000
1660 DATA 00000000000770000000000000000000
1670 DATA 00000000000700000000000000000000
1680 '***data 4
1690 DATA 0000,0eee,eeee,eeee,e000,1111,0000,0000
1700 DATA 000e,e000,0000,0000,0ee1,5555,1000,0000
1710 DATA 0000,0eee,eeee,eeee,e000,1551,0000,0000
1720 DATA 0000,0aaa,aaaa,aaaa,0000,0110,0000,0000
1730 DATA 0000,aaaa,aaaa,aaaa,a000,0110,0000,0000
1740 DATA 000a,aa66,6666,666a,aa00,0110,0000,0000
1750 DATA ccca,aa66,1161,166a,aac7,c110,0000,0000
1760 DATA 0ccc,0a06,6666,660a,c777,0110,0000,0000
1770 DATA 0111,cc55,5777,7777,c770,0110,0000,0000
1780 DATA 1545,1755,5777,7777,7000,0110,0000,0000
1790 DATA 1444,1755,5577,7777,0000,0110,0000,0000
1800 DATA 1545,1755,5555,5555,0000,0110,0000,0000
1810 DATA 1545,1555,5555,5555,0000,0110,0000,0000
1820 DATA 0111,0666,5555,5666,0000,0110,0000,0000
1830 DATA 0000,0666,0000,0666,0000,0110,0000,0000
1840 DATA 0000,0ccc,0000,0ccc,0000,0110,0000,0000
1850 '***data5
1860 DATA 0000000600000000
1870 DATA 0000006660000000
1880 DATA 0000066666000000
1890 DATA 0666666666666600
1900 DATA 0000066666000000
1910 DATA 0000006660000000
1920 DATA 0000000600000000
1930 DATA 0000000000000000
```

★うちの学校のバック・ブッチャーというあだ名の先生は，後頭部に４本のすじがある。(神奈川県藤沢市・**おまけにハゲなんだよ〜ん16才**)……【**影**：授業中，いねむりなんかしていると「地獄突き」が飛んでくるのでは？】

PC-9801シリーズ(N88 BASIC (86))用

仕事に生きる！男の人生!!

WORK MAN（ワーク マン）



LCA

ストーリー

朝です。今，寝起きの紅茶を飲んでいます。

「リーン，リーン」

電話です。でます。

「もしもし」

「なんだ，渡橋か」

渡橋とゆーやつは，大金持ちで18才です。

「なに,大事な用事があるから10時ごろお前のマンションにこい？なんだよ,おれは今から仕事だゾ」

「ガチャ」

切れてしまった。

──と，気になってマンションにきた私がバカでした。渡橋は，おれを殺そうと，このマンションを買い取って，パズルのような部屋を作りやがったんだ。

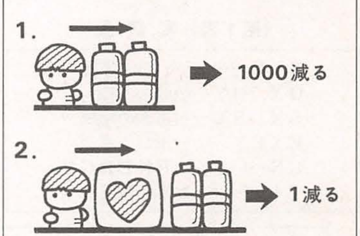
くそっ。じょーだんじゃないぜっ！今度会ったらただじゃすまねーぜ。と思いつつブロックを運ぶ私でした。

遊びかた

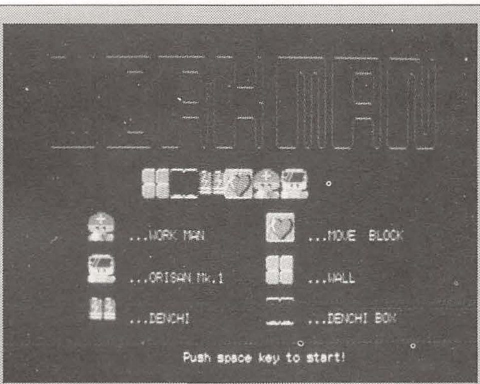
自分を動かすキーはテンキーで，8 2 4 6で上下左右です。電池をケースまで運んで入れてください。

敵に当たったり，TIMEかENERGYが0になると1人自分が減って自分がすべてなくなったらゲーム・オーバーです。

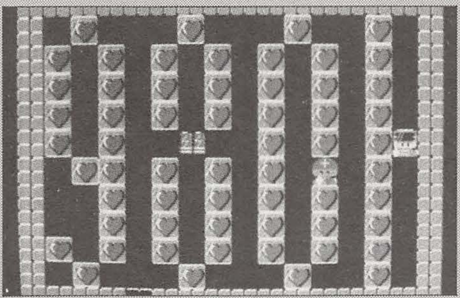
なお，電池を直接運ぶとエネルギー



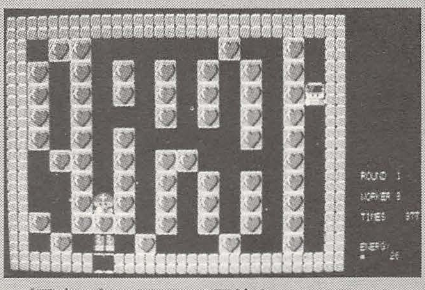
《第1図》電池の動かしかた



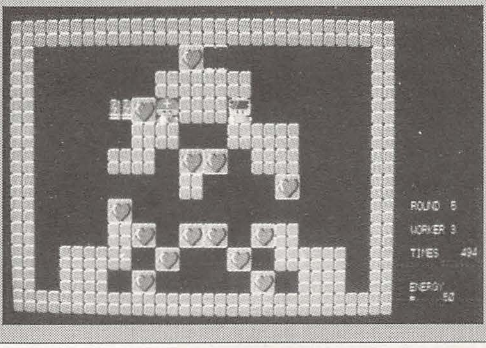
▲《写真1》タイトル画面。それぞれのキャラクター紹介です



▼《写真2》ゲーム・スタート!! 1面はムーブ・ブロックばかりだ



▲《写真3》こうやって電池を出口に入れればクリア



▼《写真4》これは5面。この面はうかつにブロックを動かせない

★私は，ニッシン焼ソバ××Fを，中のお湯を捨てずに食べたことがあるうつけ者です。(愛媛県越智郡・村上貴哉14才)……【影：最初にお湯を軽く捨てたあと，20秒ぐらいゆらしながらめんをむらすとよりおいしいゾ!!】

が1,000減ります。ブロックごしだと1減ります(**第1図**)。

ムーブ・ブロックは，押すことはできますが，引けません。前に，敵，カベ，出口があるときは，押せません。

ブロックの前に電池がある場合も電池の前に，敵，カベ，出口があるときも，押せません。

電池をうまく出口まで運ぶと1面クリアで，つぎの面へ行けます。10面クリアすると終わります。

プログラムについて

RUNして，しばらく画面に何もうつらなくなるのは，10面分データを読んでいるためで，1分少々かかります。

面を作るのに思ったより時間がかかり，あんがいしんどかった。

ほかに何も書くことがないので変数名を書いときます(**第1表**)。

《第1表》変数表

X，Y…………	自分の座標
OX，OY……	敵の座標
SX，SY……	電池の座標
EXEY………	出口の座標
EN………………	ENERGY
TI………………	TIME

改造

1225行からが面のデータで上がカベで下がブロックのデータです。

1425行からが自分，敵，電池，出口エネルギー，タイムのデータです。

CHECKER FLAG

編：どうやらDISK-BASICでは動かないようですが。

Dr.D：マシン語の番地が，DISK-BASIC用に確保していた番地にまで入ってしまっているからじゃ。これをDISK-BASICで走らせるのは簡単じゃ。君の持っている98のマニュアルの最後のほうにメモリマップが載っているじゃろ！それを見ながら，別の番地に移しかえてやればいいのじゃ。

影：よくわかんないなー。

Dr.D：たとえば，まず10行のCLEAR文があるじゃろ，これの&H1F00を&H7F00と変えてみればいいのじゃ。マシン語のプログラムなのでSAVEは忘れずにな。

VMやVXなどを使っていて，8Mにしても時間が早すぎる!!という人はタイムデータの一番右側の数字を大きくしてやってみてください。

なお，このゲームはDISK-BASICでは走りません。プログラムにでてくるマシン語の番地をメモリ・マップ等を見ながら変更してみてください。

評…お久しぶり（影）



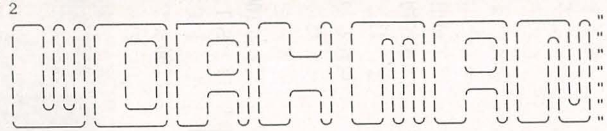
by HAN. S

WORK MANのプログラム・リスト

```
10  CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:SCREEN 0,1:CLS 2:CLEAR ,&H1F00:CLEA=0:DEAD=0:MY
=3:DIM L(9,15,11),G(9,15,11),F(48),T(48),H(48),D(48),B(48),E(48)
15   '**********      caracta                   **********
20 GOSUB *C:GET(0,0)-(31,15),F:GOSUB *C:GET(0,0)-(31,15),T:GOSUB *C:GET(0,0)-(31
,15),E:GOSUB *C:GET(0,0)-(31,15),D:GOSUB *C:GET(0,0)-(31,15),B:GOSUB *C:GET(0,0)
-(31,15),H:GOTO 60
30 *C       S=&HA800:FOR A=0 TO 2 :DEF SEG=S:O=0
40          FOR G=1 TO 16:READ D$:FOR I=1 TO 4:A$=MID$(D$,I*2-1,2)
50          POKE O,VAL("&h"+A$):O=O+1:NEXT:O=O+&H4C:NEXT:S=S+&H800:NEXT:RETURN
55   '**********      MAIZ                      **********
60 CLS 3:LOCATE 22,11:COLOR 5:PRINT "シハ゛ラク  オマチクタ゛サイ。"
70 FOR M=0 TO 9:FOR T=1 TO 2:FOR V=0 TO 11:X=0:READ A$:FOR A=1 TO 4
80 B$=MID$(A$,A,1):B=VAL("&h"+B$):FOR H=3 TO 0 STEP -1
90 IF B>=2^H THEN G(M,X,V)=T:B=B-2^H:X=X+1 ELSE X=X+1
120 NEXT:NEXT:Y=Y+1:X=0:NEXT:NEXT:NEXT:M=0:GOTO 870
125  '**********      GAMEN                     **********
130 READ C,D,VX,VY,SX,SY,EX,EY,DN,TIM
140 CLEA=0:OA=0:OY=0:FOR J=0 TO 11:FOR I=0 TO 15:L(M,I,J)=G(M,I,J):NEXT:NEXT:COL
OR=(1,1):CLS 3:TI=TIM:OX=VX:OY=VY:EN=DN:X=C:Y=D:FOR J=0 TO 11:FOR I=0 TO 15  :IF
 L(M,I,J)=1 THEN PUT(I*32,J*16),B
150 IF L(M,I,J)=2 THEN PUT(I*32,J*16),H
160 NEXT:NEXT
170 PUT(X*32,Y*16),F:PUT(OX*32,OY*16),T:PUT(SX*32,SY*16),D:L(M,SX,SY)=3
180 PUT (EX*32,EY*16),E:L(M,EX,EY)=4:FOR I=0 TO 4:FOR T=0 TO 500:NEXT:BEEP 1:FOR
 J=0 TO 200:NEXT:BEEP 0:PUT(X*32,Y*16),F:PUT(X*32,Y*16),F:NEXT
185  '**********      MAIN                      **********
190 IF OX=X AND OY=Y THEN DEAD=1:GOTO 260
200 TI=TI-1: IF TI=0 THEN DEAD=1:GOTO 260
210 I=&HE0:IF INP(I)=&HFB THEN A= 0:B= 1:OA= 0:OB=-1:GOTO *KEYS
220          IF INP(I)=&HEF THEN A=-1:B= 0:OA= 1:OB= 0:GOTO *KEYS
230          IF INP(I)=&HBF THEN A= 1:B= 0:OA=-1:OB= 0:GOTO *KEYS
240 J=&HE1:IF INP(J)=&HFE THEN A= 0:B=-1:OA= 0:OB= 1:GOTO *KEYS
250 K=&HE9:IF INP(K)=&HFD THEN *GIVE
255 IF OX=X AND OY=Y THEN DEAD=1:GOTO 260
260 GOSUB *S:IF TI<50 THEN COLOR=(1,2)
270 IF DEAD=1 THEN MY=MY-1:FOR I=0 TO 400:BEEP 1:NEXT:BEEP 0:DEAD=0 ELSE 290
280 IF MY=0 THEN *ENDING ELSE 140
290 COLOR=(1,1):IF CLEA=1 THEN *CLEARS
300 GOSUB *TEKI:GOTO 190
305  '**********      INKEYS                    **********
310 *KEYS   IF L(M,X+A,Y+B)=1 OR L(M,X+A,Y+B)=4 THEN 250
320         IF L(M,X+A,Y+B)=2 THEN H=1:GOTO *HAN
330         IF L(M,X+A,Y+B)=3 THEN H=2:GOTO *HAN ELSE GOSUB *MPUT:GOTO 250
340         EN=EN-1000:GOSUB *ENERGY
350         IF L(M,X+A*2,Y+B*2)=4 THEN CLEA=1 ELSE CLEA=0
360         X=X-A:Y=Y-B:GOSUB *DEN:X=X+A:Y=Y+B:GOSUB *MPUT:GOTO 250
370         IF L(M,X+A*2,Y+B*2)=4 THEN GOTO 250
380         IF L(M,X+A*2,Y+B*2)=3 THEN GOTO 400
390         EN=EN-1:GOSUB *ENERGY:GOSUB *HART:GOSUB *MPUT:GOTO 250
400         IF L(M,X+A*3,Y+B*3)=1 OR L(M,X+A*3,Y+B*3)=2 THEN GOTO 250
401         IF X+A*3=OX AND Y+B*3=OY THEN GOTO 250
410         EN=EN-1:GOSUB *ENERGY
420         IF L(M,X+A*3,Y+B*3)=4 THEN CLEA=1 ELSE CLEA=0
430         GOSUB *DEN:GOSUB *HART:GOSUB *MPUT
440         GOTO 250
460 *HAN    IF L(M,X+A*2,Y+B*2)=1 OR L(M,X+A*2,Y+B*2)=2 THEN GOTO 250
470         IF X+A*2=OX AND Y+B*2=OY THEN GOTO 250
480         IF H=1 THEN GOTO 370 ELSE GOTO 340
485  '**********      TEKI MOVE                 **********
490 *TEKI   IF OA=0 AND OB=0 THEN RETURN
500         IF L(M,OX+OA,OY+OB)=0 THEN 520 ELSE 510
510         OA=0:OB=0:RETURN
520         GOSUB *TPUT:OX=OX+OA:OY=OY+OB:GOSUB *TPUT:GOTO 510
530 *TPUT   PUT (OX*32,OY*16),T:RETURN
```

★つぐ美さん！高校の先生になりたいと思っておられたら，滋賀県立守山北高校とご指定ください。(滋賀県大津市・デーモン・コブタ17才)……**【影：つぐ美さんのかわりに私ではどうかな？編：何になるんですか？】**

```
535  '**********     H.BLOCK MOVE              **********
540 *HART  PUT((X+A*2)*32,(Y+B*2)*16),H,PSET:L(M,X+A  ,Y+B  )=0
550                                       L(M,X+A*2,Y+B*2)=2:RETURN
555  '**********     DENCHI MOVE               **********
560 *DEN   PUT((X+A*3)*32,(Y+B*3)*16),D:L(M,X+A*2,Y+B*2)=0
570                                     L(M,X+A*3,Y+B*3)=3:RETURN
575  '**********     MAN MOVE                  **********
580 *MPUT  PUT(X*32,Y*16),F:X=X+A:Y=Y+B:PUT(X*32,Y*16),F,PSET :RETURN
585  '**********     ETC.....                  **********
590 *S     COLOR 5:LOCATE 67,14:PRINT USING "ROUND ##";M+1
600                LOCATE 67,16:PRINT USING "WORKER #";MY
610                LOCATE 67,18:PRINT USING "TIMES ######";TI
620        COLOR 6:LOCATE 67,21:PRINT       "ENERGY"
630                LOCATE 67,22:PRINT USING "=#######";EN:RETURN
640 *ENERGY
650        IF EN>=0 THEN DEAD=0 ELSE DEAD=1
660        RETURN
670 *GIVE  LINE(168,87)-(344,97),1,BF:LINE(168,87)-(344,97),6,B
680        LOCATE 25,11:COLOR 2:PRINT "G I V E    U P !":FOR I=0 TO 2000:NEXT
690        MY=MY-1:IF MY=0 THEN *ENDING ELSE 140
700 *CLEARS
710        FOR I=0 TO 500:BEEP 1:COLOR=(1,2):COLOR=(1,1):BEEP 0:NEXT
720        IF M=9 THEN CLS 3:GOTO *GUP ELSE M=M+1:CLEA=0:GOTO 130
730 *ENDING    COLOR=(1,1):LINE(168,87)-(344,97),1,BF:LINE(168,87)-(344,97),6,B
740        LOCATE 25,11:COLOR 2:PRINT "G A M E  O V E R"
750        FOR I=0 TO 50:BEEP 1:COLOR=(0,2):FOR J=0 TO 10:NEXT:COLOR=(0,0):NEXT:
BEEP 0
760        GOTO 870
770 *GUP   COLOR 4:LOCATE 24,11:COLOR 4:PRINT "ｺﾞ ｸ ﾛ ｳ   ｻ ﾏ ﾃﾞ ｼ ﾀ 。"
780        FOR I=0 TO 2000:NEXT:GOTO 870
865  '**********     DEMO                      **********
870 COLOR=(1,1):CLS 3:PUT(176,80),B:PUT(208,80),E:PUT(240,80),D:PUT(272,80),H:PU
T(304,80),F:PUT(336,80),T
880 PUT (112,104),F:COLOR 6:LOCATE 20,14:PRINT "...WORK MAN   "
890 PUT (112,128),T        :LOCATE 20,17:PRINT "...ORISAN Mk.1"
900 PUT (112,152),D        :LOCATE 20,20:PRINT "...DENCHI     "
910 PUT (320,104),H        :LOCATE 46,14:PRINT "...MOVE  BLOCK"
920 PUT (320,128),B        :LOCATE 46,17:PRINT "...WALL       "
930 PUT (320,152),E        :LOCATE 46,20:PRINT "...DENCHI BOX "
940 LOCATE ,2:COLOR 2
950  PRINT "
960  PRINT "
970  PRINT "
980  PRINT "
990  PRINT "
1000 PRINT "
1010 PRINT "
```



```
1020 LOCATE 28,23:COLOR 7:PRINT "Push space key to start!"
1030 IF INP(&HE9)=&HBF THEN CLS 3:M=0:MY=3:RESTORE 1430:GOTO 130 ELSE 1030
1050 DATA 00000000,00018000,00018000,001FF800,00018000,00018000,00000000,7FFFFFF
E,55454554,2AB2B2AA,15555550,01FFFE00,07FFCCF8,3FFF807C,7FFFC0FE,3FFFF3FC
1060 DATA 001FF800,01FE7F80,0FFE7FF0,3FE007FC,7FFE7FFE,7FFE7FFE,FFFFFFFF,2AAAAAA
A,7FC7C7FE,7FE7E7FE,1FFFFFF8,01E00000,07F83318,07F87F8C,07F83F00,01E00C00
1070 DATA 00000000,00018000,00018000,001FF800,00018000,00018000,00000000,0000000
0,2A8282AA,55555554,0AAAAAA8,01E00000,07F90018,07F8000C,07F90000,01E00000
1080 DATA 03FFFFC0,3FFFFFFC,3044000C,3088000C,3110000C,3220000C,3C40003C,3FFFFFF
C,3FF3E7FC,3FF3E7FC,1FFFFFF8,1EFFFF80,7FFFFFFE,7FFFFFFF,FFFFFFFF,7FFFFFFE
1090 DATA 00000000,00000000,0AEEAAA0,45DD5552,CBBAAAA3,C7755553,C2EAAA83,4000000
2,00000000,00000000,00000000,1E000000,7F800006,7F800003,7F800000,1E000000
1100 DATA 03FFFFC0,20000004,20000004,20000004,3C00003C, 0000004,20000004,3C00003
C,3FF3E7FC,3FF3E7FC,1FFFFFF8,1E000000,7F9FFC06,7F900403,7F9FFC00,1E000000
1110 DATA 7FFE7FFE,80018001,00000000,00000000,00000000,00000000,00000000,0000000
0,00000000,00000000,00000000,00000000,00000000,00000000,8FF18FF1,7FFE7FFE
1120 DATA 7FFE7FFE,80018001,00000000,00000000,00000000,00000000,00000000,0000000
0,00000000,00000000,00000000,00000000,00000000,00000000,80018001,7FFE7FFE
1130 DATA 7FFE7FFE,80018001,00000000,00000000,00000000,00000000,00000000,0000000
0,00000000,00000000,00000000,00000000,00000000,00000000,8FF18FF1,7FFE7FFE
1140 DATA 00000000,07E007E0,20030002,00010001,00020002,00010001,00020002,0001000
1,00020002,00010001,5DFF5DFF,00010001,5FFF5FFF,00010001,00000000,00000000
1150 DATA 00000000,00000000,3FFF1FFE,BFFFBFFF,5FFF5FFF,BFFFBFFF,5FFF5FFF,BFFFBFF
F,5FFF5FFF,BFFFBFFF,5FFF5FFF,BFFFBFFF,5FFF5FFF,3FFF3FFF,00000000,00000000
1160 DATA 00000000,07E007E0,00000000,00C000C0,01800180,06000600,0DF00DF0,0060006
0,00C000C0,03000300,5FFD5FFD,00000000,5FFD5FFD,00000000,00000000,00000000
1170 DATA 3FFC3FFC,FFFEFFFE,FFFEFFFE,FFFEFFFE,FFFEFFFE,FFFEFFFE,FFFEFFFE,7FFCFFF
C,3FFC3FFC,FFFEFFFE,FFFEFFFE,FFFEFFFE,FFFEFFFE,FFFEFFFE,FFFEFFFE,3FFC3FFC
1180 DATA 3FFC3FFC,C000C000,80008000,80008000,80008000,80008000,80008000,0000800
0,3FFC3FFC,C000C000,80008000,80008000,80008000,80008000,80008000,00000000
1190 DATA 3FFC3FFC,C000C000,80008000,80008000,80008000,80008000,80008000,0000000
0,3FFC3FFC,C000C000,80008000,80008000,80008000,80008000,80008000,00000000
1200 DATA 7FFFFFFE,FFFFFFFF,FFFFFFFF,FF80E007,FBE00003,F7810001,FF020001,FB00000
1,F9880003,FCC00007,FF20000F,FFC0003F,FFF000FF,FFFC03FF,FFFE07FF,7FFFFFFE
1210 DATA 00000000,00000000,00000000,00781F80,04FE7FE0,09FEFFF0,03FDFFF0,07FFFFF
0,07F7FFE0,03FFFFC0,00FFFF00,003FFC00,000FF000,0003C000,00018000,00000000
1220 DATA 7FFFFFFE,C4601003,88C02001,91804001,A3E00001,C7810001,8F020001,9B00000
1,B1880001,E0C00001,C0200001,80000001,80800001,81000001,C0000003,7FFFFFFE

1225 'ROUND .01
1230 DATA FFFF,8001,8001,8001,8001,8001,8001,8001,8001,8001,8001,F7FF
1240 DATA 0000,2224,5554,5554,5554,5054,3544,1554,1554,5554,2224,0000
1245 'ROUND .02
1250 DATA FFFF,8003,aaab,800b,aaab,8003,aaab,a003,aaaB,8001,fffF,FFFF
1260 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0080,0000,0000,0004,0000,0000,0000
1265 'ROUND .03
1270 DATA ffff,8181,8001,8001,8001,b18d,b18d,8001,8001,8001,8181,FFFF
1280 DATA 0000,1008,0a50,0420,4a52,0000,0000,4a52,0420,0a50,1008,0000
1285 'ROUND .04
1290 DATA ffff,A889,8001,D93B,84A1,8911,D0AB,93B9,8001,8003,8AA9,FFFF
1300 DATA 0000,0000,0240,0000,2004,0000,0000,0400,2204,0550,0000,0000
1305 'ROUND .05
1310 DATA FFFF,8001,83C1,8181,8671,8C31,8101,8001,8811,B81D,B00D,FFFF
1320 DATA 0000,0100,0000,0400,0000,0180,0010,0800,05A0,0240,0420,0000
1325 'ROUND .06
1330 DATA ffff,bfFf,b8Ff,b27f,b07f,a07f,a07f,a05f,a45f,a05f,8000,ffff
1340 DATA 0000,0000,0700,0580,0880,0080,0000,0a00,1100,1f80,0000,0000
1345 'ROUND .07
1350 DATA FBFF,8001,C029,8F41,C009,9291,C011,9151,8809,8101,8203,FFFF
1360 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1365 'ROUND .08
1370 DATA ffff,8aa5,02a1,a0a1,a821,aa01,aa83,aaa1,aaa9,aaab,8001,ffff
1380 DATA 0000,0000,0004,0004,0004,0004,0000,0000,0000,1550,0000,0000
1385 'ROUND .09
1390 DATA FFFF,8101,81A7,8001,8101,81F7,EF07,8161,9501,A011,0101,FFFF
1400 DATA 0000,0000,1440,2400,0400,0000,0010,0000,0000,0000,0000,0000
1405 'ROUND .10
1410 DATA FFFF,8001,B251,A205,8001,A045,A2D5,A2D5,A015,BA40,8001,FFFF
1420 DATA 0000,0000,0808,0050,2354,0310,0000,0008,0240,0018,0000,0000
1425 '      X, Y,OX,OY,SX,SY,EX,EY, ENERGY,  TIME
1430 DATA 11,06,14,05,06,05,04,11,0000040,000500
1440 DATA 13,07,01,03,10,05,14,09,0001012,000070
1450 DATA 03,03,12,08,12,03,03,08,0000050,000500
1460 DATA 04,08,13,02,12,08,01,10,0000050,001000
1470 DATA 06,03,09,03,04,03,08,01,0000050,000800
1480 DATA 01,01,14,10,05,06,15,10,0000033,000200
1490 DATA 12,07,03,04,02,02,05,00,0041000,000220
1500 DATA 13,09,01,02,12,07,00,02,0001000,003000
1510 DATA 02,02,04,09,03,04,00,10,0000150,001000
1520 DATA 14,02,12,06,03,05,15,09,0000100,001000
```

★　★

★ベーマガぼうやは，白黒からカラーに変わったけど，未来になったらどう変わるのだろう？（群馬県藤岡市・はたむさん13才）……【影：もちろん３Ｄベーマガぼうやでしょう‼デザ部：そんなのどうやって作るんだよ‼】

作品No.5-36

S1用

まあその一，一種のRPGとでも申しましょう

POISON（ポイズン）

Kim.ch



ストーリーや！

カシャッ。チャッ。ビュビュンビューン！。ガシャーン！フーッ。今夜も，ヨーヨーのうなりがオレのハートを熱くするぜ…。ハードボイルド。男の世界。いつだれに殺(や)られるかわからない毎日。極度の緊張感…。

世界は悪にみちていた。あちこちで殺しがあり，物を爆破させ，学生までも学校を休んでファミコン・ソフトを買いにいくしまつ。そんなある日，こんなうわさを耳にした。

「あのよ，なんでも鬼子っていうのが横浜のでっけービルの中で，ある『毒』を使って世界をあやつっているんやと」

オレはそれを聞き，横浜に直行した。ビルはすぐ見つかった。「しかし，武器は…」オレはポケットをさぐった。するとあるものが手にふれた。「これは？…」。それはヨーヨーだった。

オレはそれを持ってビルに入った。するとそこにはすっかり変わりはて，ますます凶悪化した鬼子が歩いていたのであった。

遊ぼうや！

テンキーでBM君を動かし，スペース・キーでヨーヨーを投げるんだ。ヨーヨーは，網を壊すことができる。そして，壊せる壁というものもある。

さらに，ヨーヨーを鬼子に当てると，鬼子はダメージを受ける。鬼子はある程度ダメージを受けると死んじまうんだ。ざまあ。でも，ヨーヨーを当てても鬼子はダメージを受けないことがあるんだな。ダメージを受けたときは点滅するわけなんだな。BM君は，鬼子にぶつかったときとか，鬼子が巻き物にふれたときにダメージを受けることがあるんだわな。

巻き物を取ってみよう。取ったら赤い帽子をかぶったおじさんのところへ行ってみよう。巻き物の効果を現してくれるぞ。巻き物の効果は，ＬＩＦＥをあげる，ＬＩＦＥをさげる，ヨーヨーのとぶ距離が長くなる，面クリアのドアが出現するの四つがあるんだ。

巻き物は一度に一つしか持てないぜよ。おじさんのところへ行って効果が現れると，その巻き物はなくなるからそしたら別の巻き物を取ればいいんだ。

鬼子を倒すとＥＸＰがあがるんだな。これが100まであがると，ＬＩＦＥの上限とＳＴＲ，ＤＥＦがあがるわけだ。ＬＩＦＥの上限は150，ＳＴＲ，ＤＥＦは60までしかあがらんぜよ。また，調子にのってあげすぎると，つぎの面で苦しむことまちがいなし。その面に対してBM君が強すぎるとＴＩＭＥが少ない値ではじまるのだ。逆に弱いとＴＩＭＥは多い値ではじまるのさ。

面クリアのドアに入ると面クリアなのだ。そして，ＴＩＭＥが0になるか，ＬＩＦＥが0になるとゲーム・オーバーなわけだ。ま，やってみりゃよくわかると思うよ。ＲＰＧだもんね。

プログラムや！

うーん，最高級のそうめんだと思う(調べてみた結果，スパゲッティよりそうめんのほうがごちょごちょしていることがわかった)。何しろ意地で作ったから意味不明な処理がたくさんあります。お願いだからゆるしてくださいませのDr.D様。

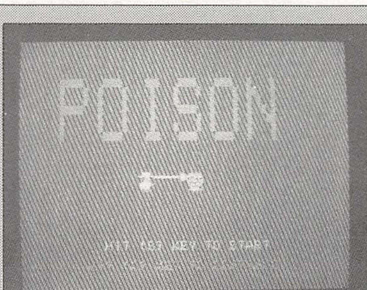
最後やでいっ!!

最高に不気味でかつ笑える鬼子（荻野光康）のキャラを作ってくれた新留君，どうもありがとー。

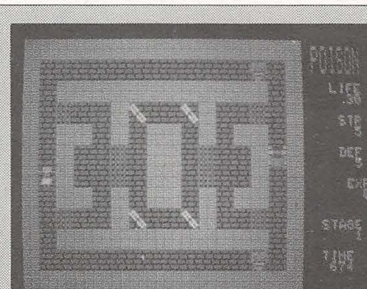
そうそう，言いわすれたけど，ESCキーでポーズがかかるよ。解除はSキーなわけだ。

★参考にしたもの

アルバム「ＰＯＩＳＯＮ」ＲＥＢＥＣＣＡ。

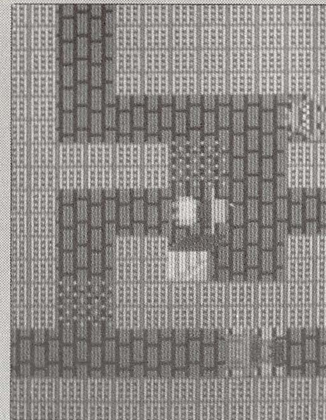


◀《写真1》タイトル画面。コンティニューだってあるぞ

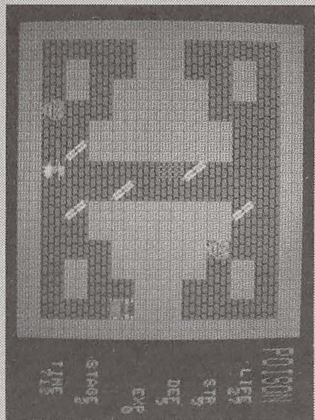


▶《写真2》まずは巻き物を取って，赤い帽子のおじさんのところへ

★つぐ美さんはあずかった。影さん，ＯＦに載せないとつぐ美さんの命がないよ〜〜と言う前に，こっちがやられてしまった。(山梨県都留市・木下　理14才)……【つぐ美：どうしてこうなるのよ。影：し，しりませんがな。】



▲《写真3》巻き物によってはドアの出現するものがある。これでクリア



▲《写真4》これは2面。しかし，鬼子はじゃまくさいなー，もう

POISONのプログラム・リスト

```
10 REM ／＼／＼／＼／＼／＼／＼／＼
20 REM ＼    POISON         ＼
30 REM ／ONIGOシリーズ NO.3／
40 REM ＼(BMシリーズ ﾌｸｸﾒ) ＼
50 REM ／    By Kim.ch      ／
60 REM ＼    63/2/27        ＼
70 REM ＼／＼／＼／＼／＼／＼／＼／
80 WIDTH 40:SCREEN ,,1:CONSOLE 0,25:RANDOMIZE TIME:COLOR 7,0,0:CLS
90 DIM TC(4),KU(4),P(255),R1$(10),R2$(10),R3$(10),R4$(10),R5$(10),R6$(10),SX(20
),SY(20),B(20)
100 Z(0)=5:Z(1)=3:PLAY"V15","V15":FOR I=0 TO 1
110 SYMBOL(I,I),"ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ0123456789",,,Z(I),PSET:NEXT
120 FOR I=0 TO 25:IMAGE(I*8,0),I+65:NEXT:FOR I=26 TO 35:IMAGE(I*8,0),I+22:NEXT
130 GOSUB 1620:GOSUB 1120
140 REM ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲ MAIN ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲
150 KI=PEEK(&HFFE0):H=P(KI):IF H()0 THEN H1=H
160 IF KI=&H80 THEN GOSUB 630:GOTO 380
170 IF KI()&H8C THEN 200
180 LOCATE 33,23:PRINT"PAUSE";:POKE&HFFE0,&HF0:PLAY"T20005L32EFGA"
190 IF INKEY$()"S" THEN 190 ELSE LOCATE 33,23:PRINT"     ";:POKE&HFFE0,4
200 XX=(H=2)-(H=3):YY=(H=4)-(H=1):IF XX()0 OR YY()0 THEN VX=XX:VY=YY
210 S=SCREEN((X+XX)*2,(Y+YY)*2)
220 IF S=&H20 THEN 270
230 IF S()&HBD OR SC)0 THEN 280
240 FOR I=1 TO M:IF SX(I)=X+XX AND SY(I)=Y+YY THEN SC=B(I):PLAY"T15006L32CE"
250 NEXT
260 REM ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲ MOVE BM ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲
270 PUT@C(X*2,Y*2),KU:X=X+XX:Y=Y+YY
280 LOCATE X*2,Y*2:PRINT BM$(H);:P=POINT(X*32,Y*16)
290 IF P()5 THEN 360
300 ON SC GOSUB 310,320,330,340:SC=0:GOTO 380
310 FOR I=1 TO 10:L=L+1:GOSUB 580:NEXT:GOSUB 350:RETURN
320 FOR I=1 TO 10:L=L-1:GOSUB 580:NEXT:GOSUB 350:RETURN
330 PA=PA+1:GOSUB 350:RETURN
340 SYMBOL(TX*32,TY*16),"ﾃｯ",2:SYMBOL(TX*32,TY*16+8),"ﾃﾄ",2:GOSUB 350:RETURN
350 PLAY"O6L32CDEF":RETURN
360 IF P=2 THEN GOSUB 860
370 REM ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲ MOVE ONIGO ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲
380 N=1-N:ABC=PEEK(&HFFE0)
390 A=INT(RND*3):ON A+1 GOSUB 400,410,430:GOTO 540
400 S=SCREEN((X(N)+XX(N))*2,(Y(N)+YY(N))*2):GOSUB450:IF C=1 THEN RETURN ELSE 460
410 G=SGN(X-X(N)):S=SCREEN((X(N)+G)*2,Y(N)*2):GOSUB 450:IF C=1 THEN RETURN
420 XX(N)=G:YY(N)=0:GOTO 460
430 G=SGN(Y-Y(N)):S=SCREEN(X(N)*2,(Y(N)+G)*2):GOSUB 450:IF C=1 THEN RETURN
440 XX(N)=0:YY(N)=G:GOTO 460
450 IF S)&HB8 AND S(&HBD OR S=&HD1 THEN C=1:RETURN ELSE C=0:RETURN
460 IF S()&HBD THEN 510
470 A=INT(RND*4):IF A()2 THEN RETURN ELSE R=3
480 DI=ST(N)*INT(RND*R)-(DE+INT(RND*ME)):IF DI(1 THEN RETURN
490 L=L-DI:PLAY"T20003L32DC","T20002L32DC":FOR J=1 TO 10
500 PUT@C(X*2,Y*2),KU:LOCATE X*2,Y*2:PRINT BM$(H1);:NEXT:GOSUB 580:RETURN
510 IF S()&H20 THEN R=5:GOTO 480
520 PUT@C(X(N)*2,Y(N)*2),KU:X(N)=X(N)+XX(N):Y(N)=Y(N)+YY(N)
530 PUT@C(X(N)*2,Y(N)*2),TC:RETURN
540 TI=TI-1:LOCATE 34,21:PRINTUSING"####";TI:IF TI(1 THEN GOSUB 1050
550 Q=Q+1:IF Q=10 THEN Q=0:L=L+1:GOSUB 580
560 GOTO 150
570 REM ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲ PRINT LIFE ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲
580 IF L)LI THEN L=LI ELSE IF L(1 THEN L=0
590 IF LI)150 THEN LI=150
600 LOCATE 36,5:PRINTUSING"###";L:IF L=0 THEN GOSUB 1050
610 RETURN
620 REM ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲ PUNCH ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲
630 BA=PA:PX=X:PY=Y
640 S=SCREEN((PX+VX)*2,(PY+VY)*2)
650 IF S()&H20 THEN 700
660 IF PX=X AND PY=Y THEN 680
670 LOCATE PX*2,PY*2:PRINT PX$(H1);
680 PX=PX+VX:PY=PY+VY:LOCATE PX*2,PY*2:PRINT P$(H1);
690 BA=BA-1:IF BA=0 THEN 830 ELSE 640
700 IF S=&HBC OR S=&HBD OR S=&HD1 THEN PUT@C((PX+VX)*2,(PY+VY)*2),KU ELSE 720
710 L=L-3:PLAY"T20002L32CC","T20001L32EE":GOSUB 580:GOTO 830
720 IF S=&HBB THEN 830
730 IF PX+VX=X(0) AND PY+VY=Y(0) THEN J=0 ELSE J=1
740 DI=ST*INT(RND*4)-(ST(J)+INT(RND*10)):IF DI(1 THEN 830
750 LI(J)=LI(J)-DI:PLAY"T20006L32CD"
760 FOR K=1 TO 10:PUT@C(X(J)*2,Y(J)*2),KU:PUT@C(X(J)*2,Y(J)*2),TC:NEXT
770 IF LI(J))0 THEN 830
780 PUT@C(X(J)*2,Y(J)*2),KU:X(J)=V(J):Y(J)=W(J):EB=10-ME-INT(RND*(ST/(ME*5)))
790 LI(J)=L1(J):ST(J)=S1(J):IF EB)0 THEN EX=EX+EB
800 IF EX(100 THEN 820
810 LI=LI+INT(RND*11)+4:ST=ST+INT(RND*6)+2:DE=DE+INT(RND*6)+2:EX=EX-100:GOSUB108
0
820 LOCATE 38,14:PRINTUSING"##";EX
830 FOR I=1 TO PA-BA:PUT@C(PX*2,PY*2),KU:PX=PX-VX:PY=PY-VY:NEXT
840 RETURN
850 REM ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲ STAGE CLEAR ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲
860 LOCATE 10,10:PRINT"STAGE";:LOCATE 13,11:PRINT"CLEAR";:L=L+ME*10:ME=ME+1
870 A$="L8GEGL16FL4AR4R16":B$="L8GGGGL16BBBBL8GG":C$="L8BBAGFEDCO3BO4L4EL8DL4C"
880 PLAY"MFT12004"+A$+A$,"V13T12005"+A$+A$,"T120S8M100006"+B$+B$
890 PLAY "O4"+C$,"O5"+C$,B$+B$
900 IF LI(L THEN L=LI
910 VLI=LI:VL=L:VS=ST:VD=DE:VE=EX:VP=PA:BX=VX:BY=VY:VH1=H1:VSC=SC
920 IF ME(11 THEN 1290
930 REM ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲ ENDING ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲
940 CONSOLE 0,20:CLS:SYMBOL(120,10),"CONGRATION!",2,1,5,PSET
950 COLOR ,,1:LOCATE 12,20:PRINTSTRING$(13,"ｯ")
```

★女の子の家に遊びにいき，彼女のベッドで昼寝をさせてもらった。僕は幸せだ。(千葉県鴨川市・H_2O_3 15才)……
【影：けしからん，女の子の家で昼寝しちゃいかん♧　いっしょにベーマガを読みなさい！】

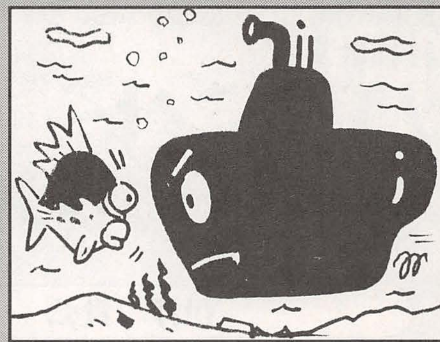
```
960 FOR I=0 TO 1:LOCATE 12,21+I:PRINT"サ";:LOCATE 24,21+I:PRINT"サ";:NEXT
970 LOCATE 12,23:PRINTSTRING$(13,"ヤ")
980 PUT@C(15,21),TC:LOCATE 20,21:PRINT BM$(1);:COLOR 6,,0
990 FOR I=1 TO 6:READ E$:PRINT:PRINT:PRINT:LOCATE 5,19:FOR J=1 TO LEN(E$)
1000 PLAY"MF06L64C":PRINT CHR$(ASC(MID$(E$,J,1))+1);:NEXT J:NEXT I
1010 PLAY"V13ML02L32CDEFGAB03CDEFGAB04CDEFGAB05CDEFGABR4"
1020 SOUND 6,10:SOUND 7,&HF7:SOUND 8,&H10:SOUND 11,8:SOUND 12,30:SOUND 13,0
1030 POKE&HFFE0,&HF0:GOTO 1030
1040 REM  DEAD
1050 LOCATE 9,10:PRINT"GAME OVER";
1060 PLAY"T12004L4CL8CDEDL4DL8FEL4ELBAGL4GR2L8GL16FL8EDL2CR2MF":GOTO 1120
1070 REM  PRINT STR,DEF
1080 LOCATE 37,8:PRINTUSING"##";ST:LOCATE 37,11:PRINTUSING"##";DE
1090 IF ST)60 THEN ST=60:GOTO 1080 ELSE IF DE)60 THEN DE=60:GOTO 1080
1100 RETURN
1110 REM  TITLE
1120 CLS:POKE&HFFE0,&HF0:COLOR ,,0
1130 LINE(0,0)-(639,199),,5,BF,&H9090:SYMBOL(70,30),"POISON",9,7,1,PSET
1140 COLOR ,,1:LOCATE 20,13:PRINT"ケマ"+K$+"コミ":LOCATE 22,13:PRINT"  "+K$+"  "
1150 GET@C(20,13)-(21,14),TC:GET@C(22,13)-(23,14),KU
1160 LOCATE 14,13:PRINT BM$(3);
1170 LOCATE 16,13:PRINT PX$(3);:GOSUB 1190:LOCATE 18,13:PRINT P$(3);:GOSUB 1190
1180 PUT@C(18,13),KU:GOSUB 1190:PUT@C(16,13),KU:GOSUB 1190:GOTO 1200
1190 FOR I=0 TO 500:NEXT:RETURN
1200 COLOR 3:LOCATE 10,20:PRINT"HIT [S] KEY TO START";
1210 COLOR 4:LOCATE 8,22:PRINT"HIT [C] KEY TO CONTINUE";:I$=INKEY$
1220 IF I$="S" THEN 1250 ELSE IF I$()"C" THEN COLOR ,,1:GOTO 1170
1230 IF VLI=0 THEN 1260
1240 LI=VLI:L=VL:ST=VS:DE=VD:EX=VE:PA=VP:VX=BX:VY=BY:H1=VH1:SC=VSC:GOTO 1270
1250 REM  ショキ セッテイ
1260 ME=1:SC=0:LI=30:L=30:ST=5:DE=5:EX=0:PA=1:VX=0:VY=1:H1=1
1270 P(&HCD)=1:P(&HB7)=2:P(&HBE)=3:P(&HBD)=4:POKE&HFFE0,4
1280 REM  SCREEN PRINT
1290 CLS:COLOR ,,0:TI=600-INT((ST+DE)/4-ME*5)*25:M=0:IF TI(1 THEN TI=30
1300 SYMBOL(528,4),"POISON",2,3,3,PSET:COLOR ,,1
1310 LOCATE 35, 4:PRINT"LIFE"; :LOCATE 36, 5:PRINTUSING"###";L;
1320 LOCATE 36, 7:PRINT"STR";  :LOCATE 37, 8:PRINTUSING"##";ST;
1330 LOCATE 36,10:PRINT"DEF";  :LOCATE 37,11:PRINTUSING"##";DE;
1340 LOCATE 37,13:PRINT"EXP";  :LOCATE 38,14:PRINTUSING"##";EX;
1350 LOCATE 34,17:PRINT"STAGE";:LOCATE 37,18:PRINTUSING"##";ME;
1360 LOCATE 34,20:PRINT"TIME"; :LOCATE 34,21:PRINTUSING"####";TI;
1370 IG$(&HEC)=R1$(ME),R2$(ME),R3$(ME):IG$(&HED)=R4$(ME),R5$(ME),R6$(ME)
1380 SYMBOL(0,2),"●o":LINE(0,0)-(15,11),,1,B
1390 A$="S8M2000T145L4GGV12L8DFFL4FL8EL2E.":B$="L2DL8BV8AV12BV8BFV12L2G.L4A"
1400 PLAY "MB04"+A$+B$+A$+B$+A$+B$+A$+B$,"05"+A$+B$+A$+B$+A$+B$+A$+B$
1410 FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 11
1420 PUT@C(I*2,J*2),KU
1430 ON POINT(I,J) GOTO 1450,1460,1470,1480,1480,1480,1480
1440 GOTO 1490
1450 LOCATE I*2,J*2:PRINT"ササ"+K$+"ササ":GOTO 1500
1460 LOCATE I*2,J*2:PRINT"シシ"+K$+"シシ":GOTO 1490
1470 LOCATE I*2,J*2:PRINT"44"+K$+"44":GOTO 1490
1480 LOCATE I*2,J*2:PRINT"ヌセ"+K$+"メモ":M=M+1:SX(M)=I:SY(M)=J:B(M)=POINT(I,J)-3
1490 SYMBOL(I*32,J*16),"ナナ",2:SYMBOL(I*32,J*16+8),"ナナ",2
1500 NEXT J,I
1510 RESTORE 2200:FOR I=12 TO ME*11:READ A:NEXT
1520 READ X,Y,X(0),Y(0),X(1),Y(1),KX,KY,TX,TY,SUM
1530 C=X+Y+X(0)+Y(0)+X(1)+Y(1)+KX+KY+TX+TY:IF C=SUM THEN 1560
1540 N=ME MOD 2:ME=ME+N:CLS:COLOR 2:LOCATE 0,0:PRINT ME*5+2180;"ギョウメニDATAエラー!"
1550 POKE&HFFE0,&HF0:BEEP:END
1560 LI(0)=ME*13:LI(1)=ME*15:ST(0)=ME*4:ST(1)=ME*3
1570 FOR I=0 TO 1:L1(I)=LI(I):S1(I)=ST(I):NEXT
1580 SYMBOL(KX*32,KY*16),"ソャ",2:SYMBOL(KX*32,KY*16+8),"タュ",2
1590 FOR I=0 TO 1:V(I)=X(I):W(I)=Y(I):PUT@C(X(I)*2,Y(I)*2),TC:NEXT
1600 LOCATE X*2,Y*2:PRINT BM$(H1);:RETURN 150
1610 REM  MAKE CHR
1620 RESTORE 1750:COLOR ,,1
1630 FOR I=177 TO 200:READ A$,B$,C$:IG$(I)=A$,B$,C$:NEXT
1640 SYMBOL(0,0),"アイエウカオケコ  ソタ",-1:SYMBOL(64,0),"セス",-1,-1:FOR I=1 TO 1000:NEXT
1650 FOR I=201 TO 208:IMAGE((I-201)*8,0),I:NEXT
1660 FOR I=8 TO 11:IMAGE(I*8,0),202+I:NEXT
1670 SYMBOL(0,0),"サ":IMAGE(0,0),&HD1
1680 K$=CHR$(&H1F)+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1D)
1690 BM$(1)="アノ"+K$+"イハ":BM$(2)="ウエ"+K$+"オカ":P$(1)="ネ "+K$+"ニ ":P$(2)="ニヌ"
1700 BM$(3)="ヒフ"+K$+"ヘホ":BM$(4)="ギワ"+K$+"イハ":P$(3)="ヌニ":P$(4)="ニ "+K$+"ネ "
1710 PX$(1)="ネ "+K$+"ネ ":PX$(2)="ヌヌ":PX$(3)="ヌヌ":PX$(4)=PX$(1)
1720 FOR I=1 TO 10:READ R1$(I),R2$(I),R3$(I),R4$(I),R5$(I),R6$(I):NEXT
1730 RETURN
1740 REM  CHR DATA
1750 DATA 000000000F0D0703,0F0F0FFF03050702,0F0F0FFF00000000
1760 DATA 0307070707160600,0F1F1F1F1F160600,0E1F1F1F1F00000E
1770 DATA 000000000F0D0F07,0F0F0FFF070D0F07,0F0F0FFF00010000
1780 DATA 00000000F0F0F0E0,F0F0F0FF0080C0C0,F0F0F0FF00000000
1790 DATA 03C74F0F07060C00,0FFF7F0F07060C00,0C3F3F0F0700001D
1800 DATA C0E0F0F0E0D8C000,F0F8FCFCF8D8C000,3CF8FCFCF80000C0
1810 DATA 000000000F0F0703,0F0F0FFF00000000,0F0F0FFF00000000
1820 DATA 00000000F0F0E0C0,F0F0F0FF00000000,F0F0F0FF00000000
1830 DATA 003E7EFFF300F3FF,013763F1E00C81FB,00081C0E130C7204
1840 DATA FF7A3D1F0F1F2306,C06A351B0F204408,000A0500001F2306
1850 DATA 002A002A002A0000,7F557F557F557F00,FFD5FFD5FFD5FFFF
1860 DATA 0000000000000000,2255B8552255B855,2200880022008800
1870 DATA C058BCC663311B0C,C058BCF66F3D1B0C,10387CFE7F3F1F0F
1880 DATA 00000000000800C0E0,000000000808060,0000000000808060
1890 DATA 07070F0507030307,E0E000F5F7F70CD8,E8E810F8F8F810E0
1900 DATA 07FF1F1717171710,18FF1FDFDDDF1FDF,E000E0E0E2E020E0
1910 DATA B0C0E0F0F8FFFFBF,2F0F000500030303,4020100807030300
1920 DATA 000000000A090C8,EFEF00FD00FFFFFF,00000000FFFFFF3F
1930 DATA FFFFFF7F3F1F0F07,0303030383C303E3,030300834320130B
1940 DATA E4E2F1F8F8FCFEFE,FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFF0FFFFF03FFFF
1950 DATA 0000000000000000,0000000000000000,EFEF00FBFBFB00EF
1960 DATA 3C7EC3DBDBC37E3C,003C7D7D7D7D3C00,00003C3C3C3C0000
1970 DATA 000000FFFF000000,000000FFFF000000,000000FFFF000000
1980 DATA 1818181818181818,1818181818181818,1818181818181818
1990 REM  STAGE DATA
2000 DATA 0020000404002000,0002000000000200,3F0435212135063F
2010 DATA 0044002020004400,0040000000004000,FC20ACB484AC60FC
2020 DATA 0200000101000000,0200010000000002,32061FFEFE1E0632
2030 DATA 0000000808000000,4000000000800040,0C60787F7F78604C
2040 DATA 0020000002006000,0040000000004000,FF0FEF0F00FF2FEF
2050 DATA 0006800020008400,0002000000000200,76767F700076727F
2060 DATA 4000000000002041,0001010101416100,3B0B2B6A0BFA4AFA
2070 DATA 00B0000000B00082,00B080E080808000,DFD05CD05654D05F
2080 DATA 0040070C000F0000,0000100011100000,00FF3F2F2E2FFF00
2090 DATA 003BD060A0604A00,0000000080000000,00F6F4F4F4F4F600
2100 DATA 1140400000100002,0040404040000000,EEE22FE9212F213D
2110 DATA 0200002000000204,000080C000800600,FC105CD0167416FF
2120 DATA 0010050404B010000,001010C000060400,3A2B2A3A0408080E
2130 DATA 0000020202000000,0000000000000000,5C48C85C20505020
2140 DATA 0000080000000000,0022082208220800,555555F555555D55
2150 DATA 0008000000000000,002C882080208000,5F5C565656565656
2160 DATA 1004000000100000,5500000000000000,2EFF00FF4455003F
2170 DATA 4000000000000000,5400000000000000,FBFF00FC055540FF
2180 DATA 404203080F2A3B08,0018086040400000,FFE7F71F3F3FFFFF
2190 DATA BA9ABEE03C20FA08,0000000002020200,FFFFFFFF7CFCFEFF
2200 DATA 1 ,6 ,13,1 ,13,10,14,5 ,12,6 ,81,1 ,4 ,1 ,7 ,14,1 ,14,7 ,2 ,4 ,55
2210 DATA 8 ,6 ,1 ,1 ,14,10,1 ,5 ,14,5 ,65,8 ,1 ,1 ,4 ,14,7 ,3 ,8 ,12,3 ,61
2220 DATA 8 ,1 ,13,2 ,3 ,5 ,1 ,7 ,14,4 ,58,1 ,1 ,5 ,3 ,10,6 ,14,7 ,10,8 ,65
2230 DATA 8 ,3 ,10,4 ,3 ,6 ,7 ,4 ,9 ,10,64,14,3 ,13,1 ,14,10,14,1 ,1 ,10,81
2240 DATA 14,1 ,1 ,8 ,14,8 ,3 ,7 ,14,10,80,8 ,6 ,14,1 ,1 ,10,6 ,3 ,11,3 ,63
2250 REM  ENDING DATA
2260 DATA カマノ。ONHRNM「,ワサュスオア・フアロナサンテ,XNT_@QD_@_RTODQ
2270 DATA DK@XDQ ,Ax_Jh1-5g,O-R-_ケンコテ。ヘネエネウシヌリケン「_ユレサティ
```

★「この本はとてもいいね」とキミが言ったから，それが私のデンパ記念日。(茨城県那珂郡・**のりくん13才**)……
【**影**：デンパ記念日を国民の休日としましょう。**編**：何月何日なんですか？**影**：体調に合わせて決まるんだ。】

SC-3000(LEVEL-II)用

不死身の魚を撃ち殺せ

サブマリン



神谷　成導

内　容

あなたは，四つの潜水艦から魚雷を発射しながら，不死身の魚を撃ち殺してください。

遊びかた

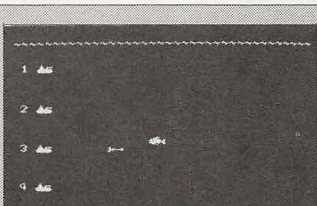
画面には，四つの潜水艦があります。上から，[1]，[Q]，[A]，[Z]のキーを押すことによって，画面上に1発ずつ，魚雷が発射されます。しかし，魚は不死身なので，弱点に打ち込まないと死にません。

入力方法

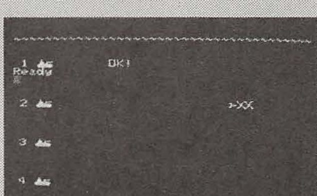
リスト1を入力，実行して，**リスト2**を入力，実行すればはじまります。

CHECKER FLAG

編：久びさにレベルIIの登場です。レベルIIの場合，メモリ容量も少なく，かなり苦労すると思いますが，アイデアしだいで，レベルII独自のおもしろいゲームだって作れるという見本作品ですね。



▲《写真1》魚雷で不死身の魚をやっつけるんだぞ



▲《写真2》ボーン！見事命中！1発当たると終わり

《第1表》変数表

変数	内容
SX，SY	魚座標
GX，GY	砲弾座標
I	ループ，魚OFF座標
D	魚OFF座標
A$	入力

《リスト1》キャラ定義のプログラム・リスト

```
10 COLOR15,1:CLS
20 FORI=200TO205:READA$
30 PATTERNC#I,A$:NEXT
100 DATA 1010383870FCFC7C
110 DATA 00007C40F8FCFCF8
120 DATA 041C7CDC7CFC3803
130 DATA C000C4ECF8CC0480
140 DATA 0000C0507C50C000
150 DATA 00000008F8080000
```

《リスト2》サブマリンのメイン・プログラム・リスト

```
10 CLS:FORI=0TO37:CURSORI,2:PRINT"~";
20 NEXT:FORI=1TO4:CURSOR0,I*5
30 PRINTI;" ﾈﾉ";:NEXT:SX=35:SY=14
50 CURSORI,D:PRINT"  ";
60 CURSORSX,SY:PRINT"ﾊﾋ";:I=SX:D=SY
70 A$=INKEY$:IFGY<>0THEN100
80 GY=(-(A$="1")+(A$="Q")*-2+(A$="A")*
-3+(A$="Z")*-4)*5:GX=5:IFGY=0THEN130
100 GX=GX+1:CURSORGX,GY:PRINT" ﾌﾍ";
110 IFGX=35THENCURSOR36,GY:PRINT"  ";:
GY=0
120 IFSY=GYANDSX=GX+2THEN170
130 SY=SY+INT(RND(1)*3)-1
140 SY=SY+(SY>3)-(SY<22):SX=SX-1
150 IFSX=4THENSX=35
160 GOTO50
170 CURSORSX,SY:PRINT"><":BEEP
180 CURSOR12,5:PRINT "OK!"
```

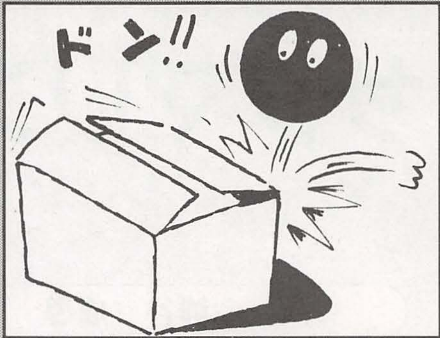
★僕の机の引きだしの中には，だそうと思って書いたが結局ださなかったハガキが山ほどあります。ひょっとしたらこのハガキも…。(愛知県南知多町・**DMと呼んで14才**)……【**影**：うーん，やっと1枚釈放されたか。】

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0, V2.0)用

反射神経養成ゲームというところ
移植改良版

バウンドボール X1（エックス）

伊澤　貴弘



遊びかた

テンキーで，ボールを動かし，ボックス（BOX）に体当たりします。すると中から物が現れます。障害物（⁙）に当たると死んじゃいますし，ハートやクラブなどは得点になります。

カギを取って，出口に入ると面クリアになります。なお，カギを持たずに出口に入ると死んじゃいます。

また，ボックスの中には1upもあります。これを取るとボールが一つ増えます。最初はボールは三つあります。全部死ぬとゲーム・オーバーです。

面が進むにつれてボックスも増えていき，その中にある障害物も多くなりますよ。

もう，パニックです。

プログラム

基本的には，P６版バウンドボールと変わりません。キャラを大きくし，PCGを使ったのと，ほんの少しプログラムをスッキリさせました。

また，1up時の画面はこってみました。

RUNした後，スペース・キーでPCG設定，他のキーでタイトル画面になります。

《第１表》主な変数表

変数	内容
CA(X, Y)	キャラ配置
CB$(n)	キャラ
KI	♧の数
ST	⁙の数
SC	スコア

参考にしたもの

- ●ベーマガ88年１月号P６版「バウンドボール」
- ●ベーマガ87年８月号X１「カゲキヨ」のPCGルーチン

CHECKER FLAG

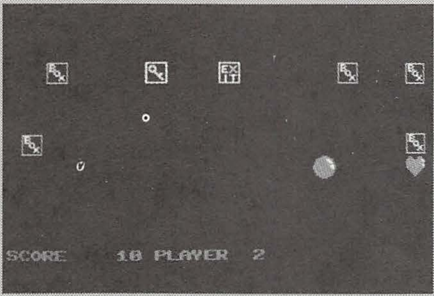
編：移植ということですが，X１特有のPCG機能を使って，ボールの光りなどうまく作ってますね。

Dr.D：ゲーム自体も，スピードもあって，なかなかおもしろそうじゃないか。

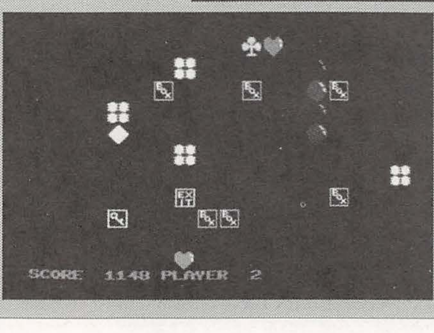
編：画面から受ける感じ以上に楽しめるゲームですね。思わず熱中してしまいました。



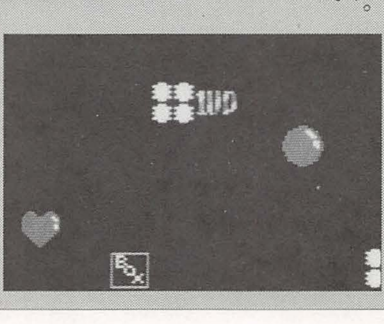
▲《写真1》タイトル画面。スペース・キーでスタート



◀《写真2》ボックスに体当たりにすると中からいろんな物が……



▶《写真3》面が進むとボックスも増える。パニックに…

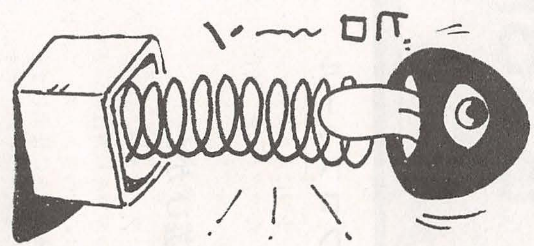


▼《写真4》でたでた1UP。ボックスにはこんな物まで

★電波新聞社伝説：ある王国の王子が消え，つぎの日からアンデットたちが現れるようになった。その謎を解くため，勇者《影》は旅にでた。職業を決めてください。（山形県長井市・グリーンハウス13才）…【影：ムム。】

移植改良版バウンドボールX１のプログラム・リスト

```
100 'INIT
110 WIDTH 40:INIT:DEFINT A-Z:DIM CA(19,10),CB$(9),SI(9),B(2):FOR I=0 TO 2
120 READ B(I):NEXT:FOR I=0 TO 9:READ SI(I):NEXT:FOR I=0 TO 9:READ CB$(I):NEXT
130 FOR I=0 TO 9:READ A$:CB$(I)=CB$(I)+CHR$(29,29,31)+A$:NEXT
140 CLICK OFF:GOSUB 780:CGEN 1
150 'TITLE
160 CLS:COLOR 6:LOCATE 12,3:PRINT"BOUND BALL":COLOR 2:LOCATE 14,7:PRINT"SCORE"
170 COLOR 4:LOCATE 13,8:PRINT SC
180 WHILE STRIG(0)=0:COLOR INT(RND*8):LOCATE 11,13:PRINT"PUSH SPACE KEY":WEND
190 ' SET 2
200 SCREEN 1,1:CLS:COLOR 2:LOCATE 16,9:PRINT"START":SC=0:PL=3:KI=0:ST=1
210 ' SET 3
220 SCREEN 1,0:CLS
230 KY=0:X=0:Y=0:HO=5:FOR A=0 TO 19:FOR B=0 TO 10:CA(A,B)=0:NEXT:NEXT
240 COLOR 7:C=4:FOR I=1 TO KI:GOSUB 740:NEXT
250 C=8:FOR I=1 TO ST:GOSUB 740:NEXT
260 C=5:FOR I=1 TO 4:GOSUB 740:NEXT
270 C=2:GOSUB 740:C=3:GOSUB 740:C=6:GOSUB 740
280 C=7:IF RND<.4 THEN GOSUB 740
290 SCREEN 1,1:CLS:SCREEN 0,0
300 'PLAYING
310 COLOR 2:LOCATE 1,22:PRINT USING"SCORE ##### PLAYER ##";SC;PL:COLOR 7
320 LOCATE 0,0:PRINT CB$(0);
330 PLAY 120:PLAY"V10O4G5FEDCEC":PAUSE 5
340 S=SI(STICK(0)):IF S=1 OR S=3 OR S=5 OR S=7 THEN HO=S
350 LOCATE X*2,Y*2:PRINT CB$(9)
360 IF HO=1 THEN Y=Y-1:IF Y=-1 THEN Y=0 :GOSUB 580
370 IF HO=3 THEN X=X+1:IF X=20 THEN X=19:GOSUB 580
380 IF HO=5 THEN Y=Y+1:IF Y=11 THEN Y=10:GOSUB 580:GOTO 360
390 IF HO=7 THEN X=X-1:IF X=-1 THEN X=0 :GOSUB 580:GOTO 360
400 LOCATE X*2,Y*2:PRINT CB$(0);
410 IF M=1 THEN PLAY"O4E0":M=0 ELSE M=1
420 IF CA(X,Y)=0 THEN 340
430 IF CA(X,Y)<10 THEN LOCATE X*2,Y*2:PRINT CB$(0);:UU=1
440 IF UU=1 THEN LOCATE X*2,Y*2:PRINT CB$(CA(X,Y));
450 IF UU=1 THEN UU=0:GOSUB 580:CA(X,Y)=CA(X,Y)+10:GOTO 360
460 CA(X,Y)=CA(X,Y)-10
470 LOCATE X*2,Y*2:PRINT CB$(8);:LOCATE X*2,Y*2:PRINT CB$(CA(X,Y));
480 A=CA(X,Y):CA(X,Y)=0
490 IF A=8 THEN PL=PL-1:GOTO 670
500 IF A>3 AND A<7 THEN COLOR 3:GOSUB 770:F=1:SC=SC+B(A-4)
510 IF F=1 THEN F=0:COLOR2:GOSUB 770:GOSUB 580:GOTO 350
520 IF A=3 AND KY=1 THEN LOCATE X*2,Y*2:PRINT CB$(0);:GOTO 620
530 IF A=3 THEN A=8:GOTO 490
540 IF A=2 THEN KY=1:GOSUB 580:PLAY"O5E0DGBG":GOTO 350
550 PL=PL+1:IF PL=100 THEN PL=99
560 COLOR 2,2:LOCATE 20,22:PRINT USING"##";PL;
570 PLAY"O5C0+CDD+EF+FG+G":COLOR 7,0:GOSUB 580:GOTO 350
580 PLAY"O7E0O4C05D"
590 IF HO<4 THEN HO=HO+4:RETURN
600 HO=HO-4:RETURN
610 'CLEAR
620 SCREEN 1,1:CLS:COLOR 4:LOCATE 16,8:PRINT"CLEAR":PLAY"O5G0FEFGF"
630 SC=SC+200:KI=KI+1:ST=ST+2:IF KI=48 THEN KI=28
640 COLOR 6:LOCATE 10,12:PRINT"YOUR TRY NEXT STAGE!":IF ST=35 THEN ST=25
650 GOTO 220
660 'MISS
670 COLOR 4:LOCATE 16,8:PRINT"DEAD!"
680 PLAY"O3C0E05CE04CE":PAUSE 5:IF PL=0 THEN 720
690 SCREEN 1,1:CLS:LOCATE 16,8:PRINT"READY ?"
700 LOCATE 8,10:PRINT"MANY MORE BATTLE SCENES"
710 LOCATE 9,12:PRINT"WILL SOON BEAVAILABLE.":GOTO 220
720 'GAME OVER
730 LOCATE 14,8:PRINT"GAME OVER":PAUSE 5:CLS:SCREEN 0,0:GOTO 160
740 A=INT(RND*20):B=INT(RND*11)
750 IF CA(A,B)<>0 OR (A=0 AND B=0) THEN 740
760 CA(A,B)=C:LOCATE A*2,B*2:PRINT CB$(1):RETURN
770 LOCATE7,22:PRINT USING"#####";SC:COLOR 7:RETURN
780 PRINT"HIT SPACE TO SET PCG";:IF INPUT$(1)<>" " THEN RETURN
790 PRINT:PRINT"NOW PCG SET 1":FOR I=32 TO 127:A$="":FOR J=1 TO 8
800 A=ASC(MID$(CGPAT$(I),J,1)):A$=A$+CHR$(A OR A/2 OR A*2+255*(A*2>255))
810 NEXT:B$=A$:DEFCHR$(I)=A$+A$+A$:NEXT
820 CGEN 1:PRINT"NOW PCG SET 2"
830 DEFCHR$(176)=HEXCHR$("000000000000000030F3F3F7F7FFFFF000000000000000")
840 DEFCHR$(177)=HEXCHR$("0000603018000C0CC0F0FCFCFEFEFFFF0000603018000C0C")
850 DEFCHR$(178)=HEXCHR$("00001C121C121D0200000000000000007F5C525C525D42")
860 DEFCHR$(179)=HEXCHR$("000000000008040000000000000000FE02020202028242")
870 DEFCHR$(180)=HEXCHR$("007F4040404040400000000E1B111B0F007F404E5B515B4F")
880 DEFCHR$(181)=HEXCHR$("00FE020202020202000000000000000000FE020202020202")
890 DEFCHR$(182)=HEXCHR$("0000001E101C101E007F4040404040007F405E505C505E")
900 DEFCHR$(183)=HEXCHR$("0000008850205088 00FE0202020202 00FE028A5222528A")
910 DEFCHR$(184)=HEXCHR$("00000000000000000000000000000000030707073B7D7F")
920 DEFCHR$(185)=HEXCHR$("000000000000080400000000000000080400C0E0E0E0DCBEFE")
930 DEFCHR$(186)=HEXCHR$("0000000000000000001C3E7F7F7F7F7F0000000000000000")
940 DEFCHR$(187)=HEXCHR$("00000080400040400387CFEFEFEFEFE0000000804000404")
950 DEFCHR$(188)=HEXCHR$("000103070F1F3F7F000103070F1F3F7F0000000000000000")
960 DEFCHR$(189)=HEXCHR$("0080C0E0F0F8FCFE0080C0E0F0F8FCFE0000000000201008")
970 DEFCHR$(190)=HEXCHR$("00000068E06041050000000000000001050000006DED6D6C68")
980 DEFCHR$(191)=HEXCHR$("0000001C30B0A0800000001C36B6B6B6000000A080000002")
990 DEFCHR$(192)=HEXCHR$("0000000000000000FFFF7F7F3F3F0F030000000000000000")
1000 DEFCHR$(193)=HEXCHR$("0400000000000000FFFFFEFEFCFCF0C00400000000000000")
1010 DEFCHR$(194)=HEXCHR$("02010000000000000000000000000000424140404047F00")
1020 DEFCHR$(195)=HEXCHR$("40C830304800000000000000000000042CA32324A02FE00")
1030 DEFCHR$(196)=HEXCHR$("404040404040407F0001000000000000414040404040407F00")
1040 DEFCHR$(197)=HEXCHR$("020202020202FE00B0F0603018000000B2F262321A02FE00")
1050 DEFCHR$(198)=HEXCHR$("000404040404000040404040407F0040444444444447F00")
1060 DEFCHR$(199)=HEXCHR$("00F82020202000000202020202FE0002FA2222222FE00")
1070 DEFCHR$(200)=HEXCHR$("0000000000000000000000000000000007F7D390101070F00")
1080 DEFCHR$(201)=HEXCHR$("0400040000000000040004000000000FEBE9C8080E0F000")
1090 DEFCHR$(202)=HEXCHR$("00000000000000007F3F1F0F07030100000000000000000")
1100 DEFCHR$(203)=HEXCHR$("0000000000000000FEFCF8F0E0C0800000000000000000")
1110 DEFCHR$(204)=HEXCHR$("7F3F1F0F07030100 7F3F1F0F070301000000000000000000")
1120 DEFCHR$(205)=HEXCHR$("FEFCF8F0E0C08000FEFCF8F0E0C080000000008000000000")
1130 DEFCHR$(206)=HEXCHR$("0D0D2C74000000000D0D2D7700000000606040800000000")
1140 DEFCHR$(207)=HEXCHR$("8000000000000000B6B6BC3000000000006061C3000000000")
1150 RETURN:DATA 1,10,100,  0,0,5,0,7,0,3,0,1,0
1160 DATA "ｰｱ","ｲｳ","ｴｵ","ｶｷ","ｸｹ","ｺｻ","ｼｽ","ｾｿ","**","  "
1170 DATA "ﾀﾁ","ﾂﾃ","ﾄﾅ","ﾆﾇ","ﾈﾉ","ﾊﾋ","ﾌﾍ","ﾎﾏ","**","  "
1180 'CB$   0    1    2    3    4    5    6    7    8    9
```



★ＪＲ四国の予土線に「半家」という駅がある。さて，これは何と読むのでしょう。（福島市・**バスコダ釜14才**）
……【**編**：ベーマガ地理クイズですね。さあ，地図をひろげてみよう。**影**：だれだ？フトンを見てるやつは。】

作品 No.5-39

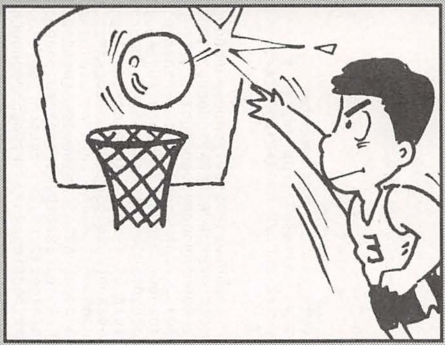
X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

ワンキーでバスケットができるなんて！

ONE-KEY BASKETBALL

（ワン キー バスケットボール）

川嵜 修



プロフィール

手軽に遊べるスポーツ・ゲームを作りたい!!と，思って作ったのが，このゲームです。

遊びかた

タイトルのとおり，このゲームは一つのキー以外は使いません。そのキーは，スペース・キーで，自分の方向転換のときに使用します。

ルールについてですが，一応，試合は途中からはじまったという設定で，逆転すればその場で相手チームに勝ったということになります。相手チームに勝ったら，つぎのステージへ進み，五つのチームに勝てば「ワールド・チャンプ」になれます。

それから，試合は，敵5人対自分1人という状態で，自分1人でドリブルしてシュート(ゴールの下を通る)しなければなりません。他の4人はどうしたかというと，なぜか退場になってしまっているとでも思ってください。

自分の動かしかたについてですが，自分は，つねに直線的にドリブルして進んでいます。それで，スペース・キーを1回押すごとに，自分はバスケット・ボールを中心に時計と反対回りに90°方向を変えます。実際プレイしてみれば，よくわかると思います。

ゲーム・オーバーについてですが，3回反則，もしくは敵にボールを取られると，試合に負けたことになりゲーム・オーバーとなります。最初は，チャンスが3回あり，試合に勝つと残ったチャンスの回数に，＋3されます。ですから，少ないミスで試合に勝てばつぎのステージで楽できるわけです。

なお，ジョイスティックでも遊べます。

《第1表》変数表

変数	内容
PX，PY	自分の座標
BX，BY	ボールの座標
TX( )，TY( )	敵の座標
DX( )，DY( )	敵の最初の位置
S	ステージ数
LE	チャンスの数
PS	プレイヤーのスコア
TS	敵のスコア
M	自分の向いてる方向

敵チームの紹介

●ステージ1

ＢＯＳ（ボストン・チーム）…ゴール前を固めてはいるが，動きかたはめちゃめちゃ。

●ステージ2

ＣＨＩ（シカゴ・チーム）…コートいっぱいに広がり，じわじわと追いつめてきます。

●ステージ3

Ｌ．Ａ（ロサンゼルス・チーム）……ゴールを取り囲んで，防御中心のチームかと思いきや，一斉に追いかけてきます。

●ステージ4

Ｎ．Ｙ（ニューヨーク・チーム）…こちらを取り囲んだフォーメーション。これをうまくかわすのが勝利へのカギ。

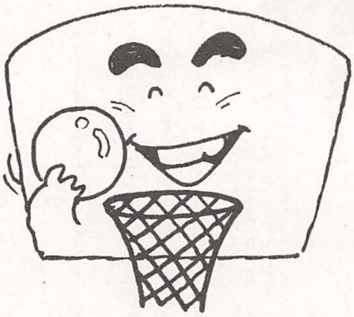
●ステージ5

Ｗ．Ｃ（ワールド・チャンプ）…こちらの動きを封じるフォーメーションで，敵の動きを読んだ完全なパターンを作らなければ，まず勝てないでしょう。

自分は，ＪＰＮ(ジャパン・チーム)です。

参考にさせてもらった物

コナミ「エキサイティング・バスケット」．



CHECKER FLAG

Dr.D：おーっ！バスケットボールじゃないか。スポーツ・ゲーム物も数多くあったが，バスケットというのはめずらしいんじゃないかな？

編：そうですね。なかなかおもしろそうでしょ。プレイヤーはドリブルしているわけなんですけど，ボールを見てください。ボールの大きさを変えることでいかにもドリブルしてるって感じをだしてますよ。

Dr.D：ほほう，細いところにもこってるわけだ。それにこのゲームのおもしろさは，ワンキーでプレイするってところにあるんじゃないかな？

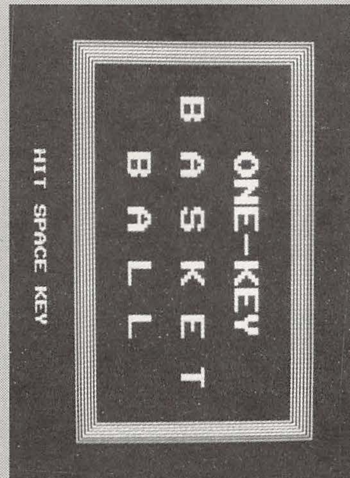
編：Ｘ1の投稿は，あいかわらずレベルが高いですね。

ところで，Ｘ1プログラム大全集IIが発売されます。お楽しみに。

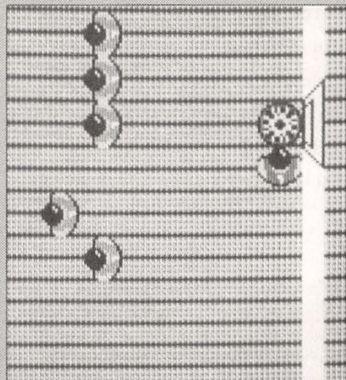
★中日ドラゴンズとかけて，バカボン一家と解く。その心は……まともなのは〝ハジメ〟だけ。（新潟市・三代目岡庭組組長15才）……【編：今年の中日は，選手全員，ベーマガ読んでがんばるんだと監督が言ってました。】

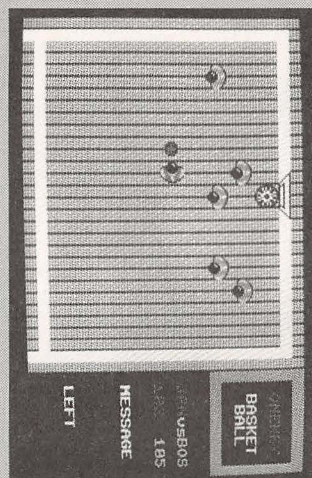
ONE-KEY BASKETBALLのプログラム・リスト

```
10 '■■___ ONE-KEY BASKET BALL ___■■
20 INIT:CLS 4:DEFINT A-Z:CLICK OFF:DIM C$(9)
30 LOCATE 13,10:PRINT"16ﾋﾞ ｵﾏﾁｸﾀﾞｻｲ"
40 '___■■ CHARACTER SET ■■___
50  CLEAR &HE000:FOR I=0 TO 42:READ D$:POKE &HE000+I,VAL("&H"+D$):NEXT:CALL &HE0
00
60 DATA 21,27,E1,16,20,1E,14,D5,CD,33,00,00,06,08,2B,7E,4F,CB,39,B1,77,10,F7,06,
03,D1,1C,D5,E5,CD,2B,00,E1,D1,10,F6,14,3E,00,BA,20,DB,C9
70 DEFCHR$(32)=HEXCHR$("000000000000000000000000000000000000000000000000")
80 DEFCHR$(33)=HEXCHR$("000000000000000FEFEFEFEFEFEFEFE54FE54FE54FE54FE")
90 DEFCHR$(35)=HEXCHR$("00BFDFEFF6FBFDFE00BFDFEFF6FBFDFE00BFDFEFF6FBFDFE")
100 DEFCHR$(36)=HEXCHR$("00FFFFFF007FBF0000FFFFFF007FBF0000FFFFFF007FBF00")
110 DEFCHR$(37)=HEXCHR$("00FFFFFF00FEFD0000FFFFFF00FEFD0000FFFFFF00FEFD00")
120 DEFCHR$(38)=HEXCHR$("00FDFBF76FDFBF7F00FDFBF76FDFBF7F00FDFBF76FDFBF7F")
130 DEFCHR$(224)=HEXCHR$("0000000000000000FEFCF3EDDBDBBBBB54FC50E040C00080")
140 DEFCHR$(225)=HEXCHR$("0000000000000000FE3ECEB6DADADCFC543E040600020000")
150 DEFCHR$(226)=HEXCHR$("0000000000000000FEFEFEFEF8F5EBEB54FE54FE50F040E0")
160 DEFCHR$(227)=HEXCHR$("0000000000000000FEFEFEFE3E5EAEAE54FE54FE141E040E")
170 DEFCHR$(228)=HEXCHR$("0000020400000000FCF8F28470F0F8FC54F8528440C0C0C4")
180 DEFCHR$(229)=HEXCHR$("00000000000000003E1E0E000E0F1F3F141E040002030323")
190 DEFCHR$(230)=HEXCHR$("0000000000002040F7EFEFEFC381204057EF40E040812040")
200 DEFCHR$(231)=HEXCHR$("000000000000038BEDEEEF6F6FAFAFA94DEE406040280BA")
210 DEFCHR$(232)=HEXCHR$("0000000000000004FDFBF7EFEFDFDFDF55FB57E040C041C5")
220 DEFCHR$(233)=HEXCHR$("0000000000102000EEF6F6F6C2902000E4F6040600902000")
230 DEFCHR$(234)=HEXCHR$("0000000101010000FEFEF8E7DFBF7FFF54FE50E141A160E3")
240 DEFCHR$(235)=HEXCHR$("0000000000800000FEFE1EE6FAFCFEFF54FE1406008406C7")
250 DEFCHR$(236)=HEXCHR$("000Q00071F1F1F1CFEFEF8E1C1A160E354FE50E141A160E3")
260 DEFCHR$(237)=HEXCHR$("000000E0F8F8F838FEFE1E06028406C754FE1406008406C7")
270 DEFCHR$(238)=HEXCHR$("0000050502330E0CF8E7DDA5A2734E4C50E0458502330E0C")
280 DEFCHR$(239)=HEXCHR$("00002020C0CC702C1EE63A24C4CE722E14062020C0CC702C")
290 DEFCHR$(240)=HEXCHR$("0000000000000000BFBBDBDFEDF3FCFE008040C040F054FE")
300 DEFCHR$(241)=HEXCHR$("0000000000000000DCDCFADAB64E3EFE00000002040E14FE")
310 DEFCHR$(242)=HEXCHR$("0000000000000000EFEBEBF5F8FEFEFE40E040F050FE54FE")
320 DEFCHR$(243)=HEXCHR$("0000000000000000EEAEEE5E3EFEFEFE040E041E14FE54FE")
330 DEFCHR$(244)=HEXCHR$("0000010000000000FF7FBFDFE7F8FEFEE36021C040F854FE")
340 DEFCHR$(245)=HEXCHR$("0000808080000000FFFEFCFAE61EFEFEC706848284 1E54FE")
350 DEFCHR$(246)=HEXCHR$("00000000000000000000081C3EFEFEFF7000001C040E04FF7")
360 DEFCHR$(247)=HEXCHR$("2000000000000000FAFAFAF6F6EEDEBEA082000604EED4BE")
370 DEFCHR$(248)=HEXCHR$("1C00000000000000DFDFDFEFEFF7FBFD5DC140E040F753FD")
380 DEFCHR$(249)=HEXCHR$("0000000000000000000080C2F6F6F6EE000080020406F4EE")
390 DEFCHR$(250)=HEXCHR$("0000020400000000FCF8F27480F0F8FCC4C0C24400F050FC")
400 DEFCHR$(251)=HEXCHR$("00000000000000003F1F0F0E000E1E3E23030302000E143E")
410 DEFCHR$(252)=HEXCHR$("3838323400000000C4C0C24480F0F8FCC4C0C24400F050FC")
420 DEFCHR$(253)=HEXCHR$("1C1C0C0C0000000023030302000E1E3E23030302000E143E")
430 DEFCHR$(254)=HEXCHR$("340E330304040000744E73A3A4DCE7F8340E338304C440F8")
440 DEFCHR$(255)=HEXCHR$("3070CC40A0A000003272CE44A4BAE61E3070CC40A0A2041E")
450 C$=CHR$(31,29,29)
460 FOR I=1 TO 9:READ A$,B$:C$(I)=A$+C$+B$:NEXT I:GOTO 1410
470 DATA ●○,■土,♠♥,金木,♦♣,水火,▲,月日,■ ■,秒年,╳■ ,時分, ▬■,円人,■□,生〒,!!,!!
480 '___■■ DISPLAY MAKING ■■___
490 CSIZE:COLOR 7:SCREEN 1,1:CLS 4
500 LINE(0,0)-(29,23),"!",7,BF
510 CGEN:LINE(1,1)-(28,22),"■",7,B:LOCATE 1,23:PRINT"■";:LOCATE 28,23:PRINT"■";
520 LINE(30,0)-(39,7),"■",4,B
530 LOCATE 32,2:CGEN1:COLOR 2:PRINT"ONEKEY"
540 LOCATE 32,4:COLOR5:PRINT"BASKET"
550 LOCATE 33,5:PRINT"BALL"
560 LOCATE 13,1:CGEN1:COLOR7:PRINT"#$%&";
570 LOCATE 14,2:PRINT C$(8);
580 LOCATE 31,10:COLOR 2:PRINT"JPN";
590 COLOR5:PRINT"vs";:COLOR6:PRINT T$;
600 LOCATE 31,12:COLOR 2:PRINTUSING"###",PS
610 LOCATE 36,12:COLOR 6:PRINTUSING"###",TS
620 LOCATE 31,15:COLOR 7:PRINT"MESSAGE"
```



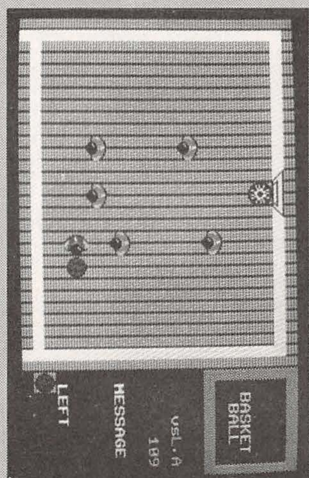
▲《写真1》タイトル画面。スペース・キーだけ使うワンキー・ゲームだ


▼《写真2》最初はボストン・チームとの対戦。華麗なドリブル見て見て



▲《写真3》うまく相手の防御をかわして，シュート！お見事

▼《写真4》ロサンゼルス・チームまで勝ち抜いてきたぞ。きびしくなってきた



★いつのまにかタモリが南野陽子に，武田鉄矢が斉藤由貴になっていた。(東京都練馬区・**曲二丸15才**)……【**編**：いつのまにか宍戸錠が消え，倉沢淳美が消え，パソコン本体だけになっていた。**影**：私を使ってくれりゃー。】

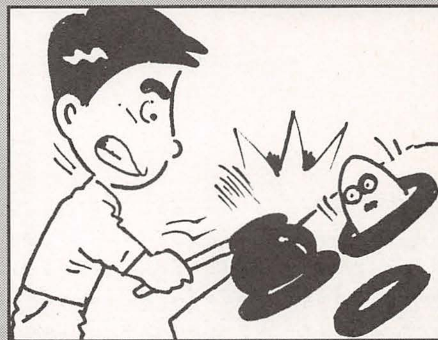
```
630 LOCATE 31,20:COLOR 7:PRINT"LEFT"
640 IF LE>5 THEN LL=5 ELSE LL=LE
650 FOR I=1 TO LL:LOCATE 28+I*2,21:PRINT C$(1);:NEXT I
660 FOR I=1 TO 5
670 LOCATE DX(I),DY(I):CGEN1:PRINT C$(7);:TX(I)=DX(I):TY(I)=DY(I)
680 NEXT I
690 DATA  6, 6,10, 6,14, 6,18, 6,22, 6,105,BOS
700 DATA  6, 6,10,12,14, 6,18,12,22, 6,107,CHI
710 DATA  4, 2, 4,10,14,10,22,10,22, 2,109,L.A
720 DATA  4,20, 6,12,14, 6,22,12,24,20,111,N.Y
730 DATA 10,18,12,12,14, 8,18, 6,24, 4,113,W.C
740 PX=14:PY=20:BX=14:BY=18:K=1:ZX=0:ZY=-2:M=3
750 LOCATE BX,BY:PRINT C$(K);
760 LOCATE PX,PY:PRINT C$(M);
770 ' MAIN
780 IF STRIG(0)+STRIG(1) THEN 950
790 H$=SCRN$(ZX+BX,ZY+BY,1)
800 ' PLAYER MOVE
810 LOCATE PX,PY:PRINT C$(9);
820 PX=PX+ZX:PY=PY+ZY
830 LOCATE PX,PY:PRINT C$(M);
840 BX=BX+ZX:BY=BY+ZY
850 LOCATE BX,BY:PRINT C$(K);
860 K=K+1+(K=2)*2
870 IF BX<2 OR BX>26 OR BY<2 OR BY>20 THEN 1080
880 ON INSTR("!■",H$) GOTO 1190,1160
890 ' SHOOT
900 LOCATE BX,BY:PRINT C$(8);
910 LOCATE31,17:COLOR 6:PRINT"NICE":COLOR 7
920 PLAY"O7B0RB6:O9B0RB6"
930 PS=PS+2:IF PS>TS THEN 1630 ELSE 490
940 ' TURN
950 M=M+1+(M=6)*4
960 ON M-2 GOSUB970,980,990,1000:GOTO1010
970 SX=BX  :SY=BY+2:KX= 0:KY=-2:RETURN
980 SX=BX+2:SY=BY  :KX=-2:KY= 0:RETURN
990 SX=BX  :SY=BY-2:KX= 0:KY= 2:RETURN
1000 SX=BX-2:SY=BY  :KX= 2:KY= 0:RETURN
1010 N$=SCRN$(SX,SY,1)
1020 IF N$="■" THEN 1190
1030 LOCATE PX,PY:PRINT C$(9);
1040 LOCATE SX,SY:PRINT C$(M);
1050 PX=SX:PY=SY:ZX=KX:ZY=KY
1060 IF PX<2 OR PY<2 THEN 1080
1070 ON INSTR("!■",N$)GOTO 1190,1120
1080 ' OUT OF BOUNDS
1090 IF BY=22 OR PY=22 THEN LOCATE 31,17:COLOR3:PRINT"BACK PASS":GOTO1110
1100 LOCATE 31,17:COLOR3:PRINT"OUT OF":LOCATE 31,18:PRINT"   BOUNDS";
1110 IF LE=0 THEN 1330 ELSE LE=LE-1:GOSUB 1150:GOTO 490
1120 ' CHARGING
1130 LOCATE 31,17:COLOR3:PRINT"CHARGING":GOTO 1110
1140 ' Pi Pi -
1150 PLAY"O7B1RBRBRB:O9B1RBRBRB":RETURN
1160 ' MISS
1170 LOCATE 32,17:COLOR3:PRINT"MISS":GOTO 1110
1180 ' ENEMY
1190 ON S GOSUB 1230,1210,1310,1210,1310
1200 GOTO 1240
1210 ON INT(RND(1)*2+1) GOSUB 1230,1310
1220 RETURN
1230 WX=INT(RND(1)*3-1)*2:WY=INT(RND(1)*3-1)*2*-(WX=0):RETURN
1240 W$=SCRN$(TX(T)+WX,TY(T)+WY,1)
1250 IF TX(T)+WX<2 OR TX(T)+WX>26 OR TY(T)+WY<2 OR TY(T)+WY>20 OR W$="■" THEN 13
00
1260 IF W$<>"!" THEN 1300
1270 LOCATE TX(T),TY(T):PRINT C$(9);
1280 TX(T)=TX(T)+WX:TY(T)=TY(T)+WY
1290 LOCATE TX(T),TY(T):PRINT C$(7);
1300 T=T+1+(T=5)*5:GOTO 780
1310 WX=SGN(BX-TX(T))*2:WY=SGN(BY-TY(T))*2:RETURN
1320 ' GAME OVER
1330 LINE(6,6)-(26,11)," ",7,BF
1340 LOCATE 8,7:COLOR 2:PRINT"Your team is lost."
1350 M$="B1RGRCDRGRGREDRCRDIR0D1R0D1R0D1R0C1DRE1R0E1R0E1R0E1"
1360 PLAY "O3"+M$+":"+"O4V10"+M$
1370 FOR I=1 TO 7
1380 LOCATE 8,9:COLOR I:PRINT"G A M E  O V E R"
1390 IF STRIG(0)+STRIG(1) THEN 1410 ELSE NEXT I:GOTO 1370
1400 ' D E M O
1410 CSIZE 3:SCREEN 0,0:LE=0:S=0:CGEN1:CLS 4
1420 LOCATE 12,4:COLOR 5:PRINT#0,"ONE-KEY"
1430 LOCATE 8,8:COLOR 6:PRINT#0,"B A S K E T"
1440 LOCATE 12,12:PRINT#0,"B A L L"
1450 FOR I=1 TO 7
1460 LINE(48-I*2,14-I*2)-(258+I*2,128+I*2),PSET,I,B
1470 C(I)=I:NEXT I
1480 FOR I=1 TO 7
1490 LOCATE 12,20:COLOR I:PRINT"HIT SPACE KEY"
1500 C(I)=C(I)+1+(C(I)=7)*7
1510 IF STRIG(0)+STRIG(1) THEN 1530
1520 PALET I,C(I):NEXT I:GOTO 1480
1530 PLAY"O7V13B8:O9V13B8"
1540 CLS:S=S+1:PS=100:T=1:LE=LE+3
1550 LOCATE 12,4:COLOR 3:PRINT#0,"STAGE ";S
1560 ON S RESTORE 690,700,710,720,730
1570 FOR I=1 TO 5:READ DX(I),DY(I):NEXT:READ TS,T$
1580 LOCATE 8,10:COLOR 4:PRINT #0,"JPN vs ";T$
1590 MM$="EORERERGR2CORERGRA2R2GOR2AOR#B4"
1600 PLAY"O3V13"+MM$+":"+"O5V10"+MM$
1610 PLAY"V13:V13":GOTO 490
1620 ' VICTORY
1630 LOCATE 31,12:COLOR 2:PRINTUSING"###",PS
1640 FOR I=1 TO 5:COLOR 7:LOCATE TX(I),TY(I):PRINT C$(9);:MX(I)=(I+1)^2:MY(I)=20
:NEXTI
1650 LOCATE BX,BY:PRINT C$(8);
1660 LOCATE PX,PY:PRINT C$(5);
1670 SOUND 6,31:SOUND 7,7:SOUND 8,15:SOUND 9,10:SOUND 10,10:SOUND 13,13
1680 FOR J=1 TO 13:FOR I=1 TO 4
1690 IF J=INT(J/2)*2 THEN ZX=SGN(PX-MX(I)) ELSE ZX=0
1700 LOCATE MX(I),MY(I):PRINT C$(9);
1710 MY(I)=MY(I)-1:MX(I)=MX(I)+ZX
1720 LOCATE MX(I),MY(I):PRINT C$(3);
1730 NEXT I,J
1740 SOUND 7,&H3F:SOUND 8,0
1750 IF S=5 THEN 1770
1760 SCREEN 0,0:CSIZE 3:GOTO 1540
1770 FOR I=1 TO 4:LOCATE MX(I),MY(I):PRINT C$(9);:NEXT I
1780 LOCATE PX,PY:PRINT C$(9);
1790 FOR I=7 TO 23 STEP 4
1800 LOCATE I,14:PRINT C$(5);:NEXT
1810 LINE(6,6)-(26,11)," ",7,BF
1820 LOCATE 8,10:COLOR 6:PRINT"Your team is best."
1830 PLAY"O5G8E7F4G8C7R5D4EFGF6E6D8R8E4FGAG6R0G6R0O6C8O5G8R0F6ED8C2R0C8"
1840 FOR I=1 TO 7:COLOR I
1850 LOCATE 8,8:PRINT"CONGRATULATION"
1860 NEXT I:GOTO 1840
1870 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1880 '■                               ■
1890 '■  1988年  2月 11日   13時  8分  ■
1900 '■                               ■
1910 '■ Presents by. OSAMU.KAWASAKI   ■
1920 '■                               ■
1930 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
```

★切っても切れない仲：ベーマガと奥村印刷。（愛知県名古屋市・**小林典聖16才**）……【**編**：久びさ登場，奥村印刷のやすきよコンビです。**やすきよ**：わしらがやすきよだす。ベーマガ同様，よろしくたのむざんす。】

X68000 用

ゲームの基本(?)モグラたたきだ

THE MOLE（ザ モール）



渡辺　洋丈

内　容

モグラたたきです。ある日，君の庭に1匹のモグラが現れました。君はそのモグラをハンマーで殺してしまいました(タイトル画面参照)。つぎの日君の庭にはMOLE族がたくさん……。

遊びかた

ともかく，モグラをハンマーで殺してください。普通のモグラは1点，しっぽは－2点，王冠をかぶったモグラは5点です。モグラの種類によって出現している時間や，当たる面積がちがうので気をつけてください。

操作方法

マウスを使ってハンマーを動かし，左のボタンでモグラをたたいてください。

苦労した点

一度，あと少しというところでデータが消えてしまい，最初から入れ直しました。はじめてなのでマニュアルを片手に作りました。ぜひ打ち込んでください。

改造のアドバイス

すごく速くてむずかしいので，パーフェクトは無理だと思います。最初はスピードをさげるのもいいでしょう。2150行のg＝0：for　i＝1　to　36の36と2350行のg＝0：for i＝1 to 32の32を大きくすると楽になります。

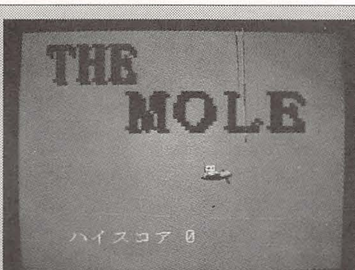
CHECKER FLAG

Dr.D：うーん，モグラたたきか。

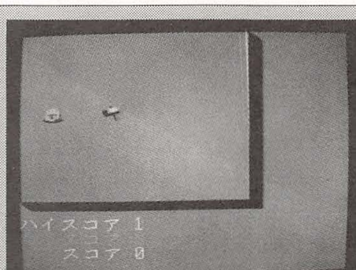
編：でも，X68000でははじめてですし，マウス対応も今までにはなかったものですし，いいんじゃないですか。?

Dr.D：まあ，たまにはこういうゲームもなつかしくていいが，もう少しアイデアをねってほしいな。ただX68Kだとやたらリストが長くなるから，考えなくてはならない面はあるがな。

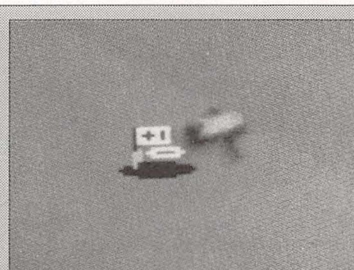
♥



▲《写真1》タイトル画面。モグラをたたくとスタート



▲《写真2》さあ，モグラたたきのはじまりはじまりー



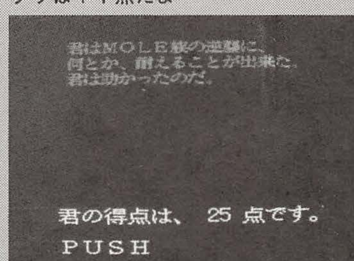
▲《写真3》ビシッ！普通のモグラは＋1点だよ



▲《写真4》おっと，しっぽだ！これは－2点になるぞ



▲《写真5》王冠をかぶったモグラだ！これは5点だぞ



▲《写真6》得点によって，メッセージが変わるぞ

★大喜利：㊐ベーマガは金太郎アメみたいだねー。㊀ほー，どうして？㊐どこを開いても，おもしろい。㊀なるほど，座ブトン1枚!!(埼玉県比企郡・望月秀明17才)……【編：10枚になったらベーマガバッジさしあげます。】

THE MOLEのプログラム・リスト

```
10 /*save"ＴＨＥ　ＭＯＬＥ"
20 int htn:htn=0
30 int a,b,c,d,e,f,g,h,tn,ts,tx,ty,hx,hy
40 init()
50 gamen()
60 play()
70 ending()
80 goto 40
90 func init()
100 mouse(0):mouse(2):mouse(4)
110 screen 0,1,1,1
120 msarea(0,0,150,150)
130 sprite():music()
140 title()
200 endfunc
210 func sprite()
220 sp_init()
230 sp_clr()
240 sp_disp(1)
250 dim char sp1(255)={
260  0, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 1, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
270  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 0,13,13,13, 0, 0, 0, 0,
280  0, 0, 0, 0, 0, 0,13,13,13,13,13,13,13, 0, 0, 0,
290  0, 0, 0, 0,13,13,13,13,13,13,13,13,13, 0, 0, 0,
300  0,12,12,12, 1,13,13,13,13,13,13,13,13, 0, 0, 0,
310  0,12, 4,12, 1,13,13,13,13,13,13,12,12,12, 0, 0,
320  0,12, 4,12,12,13,13,13,12,12,12,12,12,12, 0, 0,
330  0,12, 4, 4,12, 1,12,12,12,12,12,12,12,12, 0, 0,
340  0, 0,12, 4,12, 1,12,12,12,12,12, 0, 0, 0, 0, 0,
350  0, 0,12, 4,12, 1,12,12, 0, 1, 1, 0, 0, 0, 0, 0,
360  0, 0, 0,12,12, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 0, 0, 0, 0, 0,
370  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 0, 0, 0, 0, 0,
380  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 1, 0, 0, 0, 0,
390  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 0, 0, 0, 0,
400  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 1, 0, 0, 0,
410  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0}
420 sp_def(1,sp1)
430 dim char sp2(255)={
440  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,13,13, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
450  0, 0, 0, 0, 0,13,13,13,13,13,13, 0, 0, 0, 0, 0,
460  0, 0, 0, 0,13,13,13,13,13,13,13,13, 0, 0, 0, 0,
470  0, 0, 0,13,13, 1,15,13,13,15, 1,13,13, 0, 0, 0,
480  0, 0, 0,13,13,15,15,13,13,15,15,13,13, 0, 0, 0,
490  0, 0, 0,13,13,13,13,13,13,13,13,13,13, 0, 0, 0,
500  0, 0, 0,13,13,13,13,13,13,13,13,13,13, 0, 0, 0,
510  0, 0,13,13, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1,13,13,12, 0, 0,
520  0, 0,13,13,13, 7, 7, 1, 7, 7,13,13,13,12, 0, 0,
530  0, 0,13,13,13, 7, 7, 1, 7, 7,13,13,13,12, 0, 0,
540  0, 0,13,13,13, 7, 7, 1, 7, 7,13,13,13,12, 0, 0,
550  0, 0,13,13,13,13, 7, 1, 7,13,13,13,12,12, 0, 0,
560  0, 1,13,13,13,13,13,13,13,13,12,12,12,12, 1, 0,
570  1, 1, 1, 1, 1,13,13,13,13, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1,
580  0, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 0,
590  0, 0, 0, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 0, 0, 0}
600 sp_def(2,sp2)
610 dim char sp3(255)={
620  0, 0, 0, 0,12, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
630  0, 0, 0, 0,12, 0, 0,12,12,12,12, 0, 0, 0, 0, 0,
640  0, 0, 0, 0,12, 0,12,12, 0, 0,12,12, 0, 0, 0, 0,
650  0, 0, 0, 0,12,12,12, 0, 0, 0,12,12, 0, 0, 0, 0,
660  0, 0, 0, 0, 0,12,12,12,12,12,12, 0, 0, 0, 0, 0,
670  0, 0, 0, 0, 0, 0,12, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
680  0, 0, 0, 0, 0,13,13,13,13,13,13, 0, 0, 0, 0, 0,
690  0, 0, 0, 0,13,13,13,13,13,13,13,13, 0, 0, 0, 0,
700  0, 0, 0,13,13,13,13,13,13,13,13,12, 0, 0, 0, 0,
710  0, 0, 0,13,13,13,13,13,13,13,13,13,12, 0, 0, 0,
720  0, 0, 0,13,13,13,13,13,13,13,13,13,12, 0, 0, 0,
730  0, 0,13,13,13,13,13,13,13,13,13,12,12,12, 0, 0,
740  0, 1,13,13,13,13,13,13,13,12,12,12,12,12, 1, 0,
750  1, 1, 1, 1, 1, 1,13,12,12,12, 1, 1, 1, 1, 1, 1,
760  0, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 0,
770  0, 0, 0, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 0, 0, 0}
780 sp_def(3,sp3)
790 dim char sp4(255)={
800  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
810  0, 0, 0, 8, 0, 0, 0, 8, 8, 0, 0, 0, 8, 0, 0, 0,
820  0, 0, 0, 8, 8, 7, 8, 8, 8, 8, 7, 8, 8, 0, 0, 0,
830  0, 0, 0, 0, 8, 7, 8, 3, 3, 8, 7, 8, 0, 0, 0, 0,
840  0, 0, 0, 0, 8, 8, 8, 3, 3, 8, 8, 8, 0, 0, 0, 0,
850  0, 0, 0, 0, 0, 8, 8, 8, 8, 8, 8, 0, 0, 0, 0, 0,
860  0, 0, 0, 0, 0,13,13,13,13,13,13, 0, 0, 0, 0, 0,
870  0, 0, 0, 0,13,15, 1,13,13, 1,15,13, 0, 0, 0, 0,
890  0, 0, 0, 0,13,15,15,13,13,15,15,13, 0, 0, 0, 0,
900  0, 0, 0,13,13,13,13,13,13,13,13,13,13, 0, 0, 0,
910  0, 0, 0,13,13,13, 1, 1, 1, 1,13,13,13, 0, 0, 0,
920  0, 0,13,13,13, 1,13,13,13,13, 1,13,13,13, 0, 0,
930  0, 1,13,13,13,13,13,13,13,13,13,13,13,13, 1, 0,
940  1, 1, 1, 1, 1, 1,13,13,13,13, 1, 1, 1, 1, 1, 1,
950  0, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 0,
960  0, 0, 0, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 0, 0, 0}
970 sp_def(4,sp4)
980 dim char sp5(255)={
990  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
1000  0, 0, 0, 5,15,15,15,15,15,15,15, 0, 0, 0, 0, 0,
1010  0, 0, 0, 5,15,15, 5,15,15, 5,15, 0, 0, 0, 0, 0,
1020  0, 0, 0, 5,15, 5, 5, 5,15, 5,15, 0, 0, 0, 0, 0,
1030  0, 0, 0, 5,15,15, 5,15,15, 5,15, 0, 0, 0, 0, 0,
1040  0, 0, 0, 5,15,15,15,15,15,15,15, 0, 0, 0, 0, 0,
1050  0, 0, 0, 5, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
1060  0, 0, 0, 5,13, 0, 0,15,15,15,15,15,15, 0, 0, 0,
1070  0, 0, 0,13,13, 0,15,15, 0, 0, 0, 0,15,15, 0, 0,
1080  0, 0, 0,13,13, 0, 0,15,15,15,15,15,15, 0, 0, 0,
1090  0, 0, 0,13,13, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
1100  0, 0, 0,13,12, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 0, 0, 0,
1110  0, 1, 1,13,12, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 0,
1120  1, 1, 1, 1,12, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1,
1130  0, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 0,
1140  0, 0, 0, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 0, 0, 0}
1150 sp_def(5,sp5)
1160 dim char sp6(255)={
1170  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
1180  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
1190  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 5, 5, 5, 5, 0, 0, 0, 0,
1200  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 5, 5, 0, 0, 5, 5, 0, 0, 0,
1210  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 5, 0, 0, 0, 0, 5, 5, 0, 0,
1220  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 5, 0, 0,
1230  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 5, 0, 0,
1240  0,15,15,15,15,15, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 5, 5, 0, 0,
1250  0,15,15,15,15,15, 0, 0, 0, 0, 0, 5, 5, 0, 0, 0,
1260  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 5, 5, 0, 0, 0, 0,
1270  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 5, 5, 0, 0, 0, 0, 0,
1280  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 5, 5, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
1290  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 5, 5, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
1300  0, 0, 0, 0, 0, 0, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 0, 0,
1310  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
1320  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0}
1330 sp_def(6,sp6)
1340 dim char sp7(255)={
1350  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
1360  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,15, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
1370  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,15, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
1380  0, 0, 0, 5, 5, 0, 0, 0,15,15,15,15,15,15, 0, 0,
1390  0, 0, 0, 5, 5, 0, 0, 0,15, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
1400  0, 0, 0, 5, 5, 0, 0, 0,15, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
1410  0, 0, 0, 5, 5, 0, 0, 0,15, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
```

★**影**：ねえ，彼女〜，ひとり〜？**つぐ美**：私が２人に見えますか？（宮城県加美郡・**ポテトケップス14才**）……
【**影**：しつれいしました一。つぐ美ちゃんは１人に決まってますね。２人分食べるけど…。**つぐ美**：バコーン！】

```
1420  0, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 0,15,15,15,15,15, 0, 0, 0,
1430  0, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 0,15, 0, 0, 0,15,15,15, 0,
1440  0, 0, 0, 5, 5, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,15, 0,
1450  0, 0, 0, 5, 5, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,15, 0,
1460  0, 0, 0, 5, 5, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,15, 0,
1470  0, 0, 0, 5, 5, 0, 0, 0,15,15, 0, 0, 0,15,15, 0,
1480  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,15,15,15,15,15, 0, 0,
1490  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
1500  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0}
1510 sp_def(7,sp7)
1520 endfunc
1530 func music()
1540 m_init()
1560 m_alloc(1,100)
1570 m_assign(1,1)
1590 m_trk(1,"v15@66olc16")
1650 endfunc
1670 func title()
1680 paint(1,1,9)
1690 symbol(23,13,"ＴＨＥ",2,4,0,1,0)
1700 symbol(20,10,"ＴＨＥ",2,4,0,2,0)
1710 symbol(83,63,"ＭＯＬＥ",3,4,0,1,0)
1720 symbol(80,60,"ＭＯＬＥ",3,4,0,2,0)
1730 sp_move(2,140,140,2)
1740 locate 5,13:print"ハイスコア";htn
1750 e=0
1760 while e<>1
1770 msstat(c,d,a,b)
1780 mspos(hx,hy)
1790 sp_move(1,hx,hy,1)
1800 if a=-1 and hx<152 and hx>128 and hy<152 and hx>128 then e=1
1810 endwhile
1820 sp_off():sp_move(5,140,140,5):m_play(1)
1830 for i=1 to 1000
1840 mspos(hx,hy):sp_move(1,hx,hy,1):next:sp_off()
1850 endfunc
1860 func gamen()
1870 screen 0,1,1,1:sp_disp(1)
1875 console 12,4,0
1880 msarea(0,0,150,150)
1890 paint(1,1,9)
1900 box(0,0,186,186,1):box(0,0,176,176,4)
1910 line(176,0,186,10,1):line(0,176,10,186,1):paint(180,180,4)
1920 paint(186,186,9):line(176,176,185,185,1)
1930 tn=0
1940 print"ハイスコア";htn
1945 print"          "
1950 print"    スコア";tn
1960 endfunc
1970 func play()
1980 e=0:ts=0
1990 while e<>1
2000 for i=1 to 40
2010 mspos(hx,hy):sp_move(1,hx,hy,1)
2020 next
2030 f=rand()
2040 if f<18000 then mole()
2050 if f>17999 and f<29400 then ketu()
2060 if f>29399 then smole()
2062 print"ハイスコア";htn
2065 print"          "
2070 print"    スコア";tn;"          "
2080 if ts>40 then e=1
2090 endwhile
2100 if htn<tn then htn=tn
2105 screen 0,1,1,1
2110 endfunc
2120 func mole()
2130 tx=rand()/219:ty=rand()/219
2140 sp_move(2,tx,ty,2):ts=ts+1
2150 g=0:for i=1 to 36
2160 mspos(hx,hy):msstat(c,d,a,b):sp_move(1,hx,hy,1)
2170 if g=0 and a=-1 and hx<tx+12 and hx>tx-12 and hy<ty+12 and hy>ty-12 then g
oto 2180 else goto 2190
2180 g=1:tn=tn+1:sp_off(2):sp_move(5,tx,ty,5):m_play(1)
2190 next
2195 sp_off(2)
2200 if g=1 then gosub 2420
2210 endfunc
2220 func ketu()
2230 tx=rand()/219:ty=rand()/219
2240 sp_move(3,tx,ty,3)
2250 g=0:for i=1 to 50
2260 mspos(hx,hy):msstat(c,d,a,b):sp_move(1,hx,hy,1)
2270 if g=0 and a=-1 and hx<tx+16 and hx>tx-16 and hy<ty+16 and hy>ty-16 then g
oto 2280 else goto 2290
2280 g=1:tn=tn-2:sp_off(3):sp_move(6,tx,ty,6)
2290 next
2295 sp_off(3)
2300 if g=1 then gosub 2420
2310 endfunc
2320 func smole()
2330 tx=rand()/219:ty=rand()/219
2340 sp_move(4,tx,ty,4):ts=ts+5
2350 g=0:for i=1 to 32
2360 mspos(hx,hy):msstat(c,d,a,b):sp_move(1,hx,hy,1)
2370 if g=0 and a=-1 and hx<tx+10 and hx>tx-10 and hy<ty+10 and hy>ty-10 then g
oto 2380 else goto 2390
2380 g=1:tn=tn+5:sp_off(4):sp_move(7,tx,ty,7):m_play(1)
2390 next
2395 sp_off(4)
2400 if g=1 then gosub 2420
2410 endfunc
2420 for i=1 to 50
2430 mspos(hx,hy):sp_move(1,hx,hy,1):next:sp_off(5):sp_off(6):sp_off(7)
2440 return
2450 func ending()
2460 if tn<0 then goto 2500
2470 if tn<25 then goto 2560
2480 if tn<40 then goto 2590
2490 if tn>39 then goto 2630
2500 symbol(30,30,"ＭＯＬＥ族に馬鹿にされては、",1,1,0,5,0)
2510 symbol(30,45,"生きている資格がない。      ",1,1,0,5,0)
2520 symbol(30,60,"君の家は、やつらの穴により、",1,1,0,5,0)
2530 symbol(30,75,"地盤沈下が起こり、          ",1,1,0,5,0)
2540 symbol(30,90,"倒れてしまった。            ",1,1,0,5,0)
2550 goto 2660
2560 symbol(30,30,"君はＭＯＬＥ族の逆襲に、    ",1,1,0,5,0)
2570 symbol(30,45,"為す術が無かった。          ",1,1,0,5,0)
2580 goto 2520                                                2590 symbol(30,
30,"君はＭＯＬＥ族の逆襲に、    ",1,1,0,2,0)
2590 symbol(30,30,"君はＭＯＬＥ族の逆襲に、    ",1,1,0,2,0)
2600 symbol(30,45,"何とか、耐えることが出来た。",1,1,0,2,0)
2610 symbol(30,60,"君は助かったのだ。          ",1,1,0,2,0)
2620 goto 2660
2630 symbol(30,30,"君はＭＯＬＥ族を、          ",1,1,0,2,0)
2640 symbol(30,45,"全滅させることが出来た。    ",1,1,0,2,0)
2650 goto 2610
2660 locate 3,13:print"君の得点は、";tn;"点です。"
2670 locate 3,15:print"ＰＵＳＨ "
2675 e=0
2680 while e<>1
2690 msstat(c,d,a,b):if a=-1 then e=1
2700 endwhile
2710 endfunc
```


★コーヒーを飲みながら絵の具で絵を描いていた。ついつい熱中して，コーヒーカップでふでを洗ってしまい，混ざらないうちに飲もうと思いつつ，全部飲んでしまった。(栃木県・早乙女武夫14才)……【影：ギョッ。】

作品No.5-41

PB-100シリーズ用
ほのぼのゲームを楽しもう

あめんぼ君(くん)の一日(いちにち)



栗原　昭

ある日のことです

あめんぼ君は食事をしに用水路へとやってきました。でも，ここはとっても危険だったのです。

下流には滝があるし，水中にはミズカマキリがいるし，ときどき網が流れてくるし……でも，あめんぼ君はめげなかったのでした。

遊びかたです

何もキーを押さないと，右の滝のほうへ流されてしまいますが，⊟を押すと，その場で泳ぎはじめます。〝◆〟がエサで，これをあめんぼ君の頭の部分〝：〟に重ねると食べることができます(10点)。

また，左からときどきエサといっしょに網〝#〟も流れてきますが，これが頭の部分にひっかかるとアウトです。で，これをよけるのには5キーを使います。

5キーは「水面滑走」(アメンボがよくやる動作）です。1回押してしばらくしてから離すと，滑走をはじめます。キーを長く押していればいるほど，遠くまで滑走します。

また，水中からミズカマキリが，〝␣・〟〝－□〟〝－Σ〟の順で出現しますが，〝－Σ〟のときに，あめんぼ君の体，〝－－〟の部分と少しでも重なっているとアウトです。これも5で滑ってよけます。

なお，あめんぼ君は1匹しかいません。

プログラムについてです

544ステップに入りきるので，PB-100本体だけで遊べます。

あめんぼ君の一日のプログラム・リスト

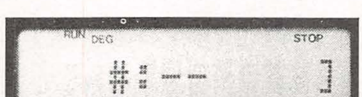
```
P0
  2 PRINT "  AMENBO","High:";N:S=0:A$="[":B$="I":C$="]"
  3 D$="◆":E$=" ":F$="#":G$=" ・":H$="・□":I$="-Σ"
  4 J=0:X=5:$="          [":Z=1
  6 PRINT CSR0;$; CSRX;":--";:O=0:X=X+.5: IF KEY="5" THEN 32
  8 IF J=0;Y= INT( RAN#*9: IF RAN#>.2 THEN 20
 10 J=J+1: IF J<4;PRINT CSRY;F$(J);: GOTO 20
 12 J=0: IF Y< INTX THEN 20
 14 IF 1+ INTX<Y THEN 20
 16 PRINT : PRINT "  Game Over","Score:";S: IF N<S;N=S
 18 GOTO 2
 20 IF KEY="-";X=X-.5: PRINT CSRX;":><";
 22 IF X>9 THEN 16
 24 IF MID(X+1,1)="◆";S=S+10:$= MID(1,X)+" "+ MID(X+2)
 26 IF MID(X+.5,1)="#" THEN 16
 28 $=D$( RAN#*1.14+.89)+ MID(1,10)+A$(Z):Z=Z+1: IF Z>2;Z=0
 30 GOTO 6
 32 IF KEY≠"";O=O-.7: GOTO 32
 34 X=X-.5: IF X+O<1;O=1-X
 36 FOR L=X TO X+O STEP -1: PRINT CSRL;":<< ";: NEXT L:X=X+O
 38 GOTO 6
```

《第1表》変 数 表

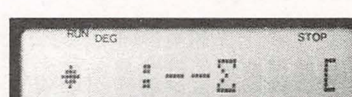
変数	内容
A $(0)～A $(2)	滝
D $	エサ
E $	スペース
F $	網
F $(1)～F $(3)	ミズカマキリ
J	ミズカマキリの出現カウント
N	ハイスコア
O	滑る距離
S	スコア
X	あめんぼ君の座標
Y	ミズカマキリの座標
Z	滝のカウント
$	画面



▲〈写真1〉あめんぼ君はスイスイ気持ちよく泳いでいました。前からはエサが流れてきた



▲〈写真2〉そんなとき，突然前方から網が流れてきました。得意の水面滑走でよけろ！



▲〈写真3〉いじわるなミズカマキリも現れます。のんびり泳いでいるわけにはいかないね

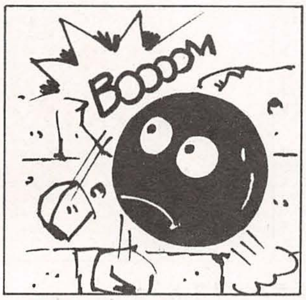
★素朴な質問です。BMスーパークイズでまちがえる人は，いったい何人ぐらいなんですか？（兵庫県明石市・ある日突然アニメファン14才)……【影：素朴な疑問です。それを知ってどうなるのでしょうか。】

作品No.5-42

PB-100＋増設RAM用

ポケコンでブロックくずしが!?

Arkaloid
（アルカロイド）



小松　賢治

あそびかた

S0でゲーム・スタートです。ハイスコアを表示した後，スピードを入力してください（0が速く，4が遅い）。画面は上下にわけて表示しています。

バー（_）を4と6で左右に動かし，ボールを打ち返してください（バーとボールがたてにならぶと，バーが見えなくなりますが，バグではない)。すると，ボールは上画面に移り，ブロックを壊します（ブロックのキャラクターは，その列に残っているブロックの数を示します(**第1表**)。ミス5回でゲーム・オーバーです。

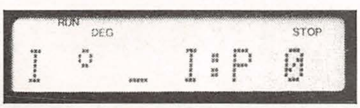
パワーアップ

ブロックを壊したとき，〝Power Up!〞とでたら，パワーアップのチャンスです。アルファベットがチラチラ表示されるので，何かのキーを押して，止めてください。**第2表**のいずれかのパワーアップ（ダウン？）がつきます。なお，キーを押さないで待つと〝Late!〞と表示されて，ゲームは続きます（この場合，前に取っていたパワーアップはそのまま残る)。

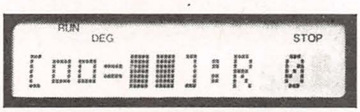
また，画面の〝P〞は，レーザーの弾数またはキャッチの時間を表し，〝R〞はリメインの数（ブロックの残りの数がいくつのとき，面クリアになるか）を示します。

面クリアすると，ボールのスピードが1ランクあがります。なお，LAZERやCATCHはZで打ちだします。

参考　アルカノイドII（タイトー）



▲《写真1》バーでボールを打ち返す…ついにでたブロックくずし



▲《写真2》ボールを打ち返すと画面が変わる。これがブロックだ

Arkaloidのプログラム・リスト

```
P0
  3 $=" *Arkaloid*": PRINT "████████████";
  5 FOR F=0 TO 20:U= INT( RAN#*12: PRINT CSRU; MID(U+1,1);: NEXT F
 10 PRINT CSR0;$;: GOSUB #8: PRINT "Hi";X;: GOSUB #8
 20 PRINT "By:";Y$;: GOSUB #8:$="'°ºoº°'▮□=-· .·'1ERNHFGLSCB"
 30 PRINT CSR0;"Speed(0-5)";:L$= KEY: IF L$≥"0"; IF L$≤"5" THEN 50
 40 GOTO 30
 50 L= VAL(L$):E=0:K=0:V=9:W=5: PRINT : GOSUB #9: GOTO #1

P1
  5 IF W≤0; END
 10 B= INT( RAN#*5+1:D= INT( RAN#*2)*2-1: FOR C=1 TO 7
 20 GOSUB #2: IF T≤0;C=7: NEXT C: GOTO #7
 25 IF C≠4 THEN 45
 30 IF B≥A; IF B≤ LEN(J$)+A-1 THEN 40
 35 GOTO 400
 40 IF M=2; IF N>0;B=A: GOSUB #2: GOSUB #5:N=N-1: IF KEY≠"Z" THEN 40
 45 IF M=1; IF KEY="Z"; IF N≠0; GOSUB #4
 50 FOR F=0 TO L*10: NEXT F: GOSUB #5:B=B+D: NEXT C
 60 GOSUB #3: IF N(B)≥5 THEN 10
 70 I=B: GOSUB #6: GOTO 10
400 A=3:V=1: FOR F=0 TO 20: PRINT CSRB;"o"; CSRB;"ε";: NEXT F: PRINT
410 W=W-1: IF W>0; PRINT "Left";W;:M=0:N=0:J$="_": GOSUB #8: GOTO 10
420 PRINT "Game Over";: GOSUB #8: PRINT "Score";E;: GOSUB #8
430 IF X<E; PRINT "Hi-Score";: GOSUB #8:X=E: INPUT "Name",Y$

P2
 10 PRINT : PRINT "I     I:P";N; CSRA;J$; CSRB; MID(C,1);: RETURN

P3
 10 PRINT : PRINT "[";: FOR F=0 TO 4: PRINT MID(O(F)+8,1);
 20 NEXT F: PRINT "]:R";Z;: RETURN

P4
 10 FOR F=15 TO 17: PRINT CSRA; MID(F,1);: FOR U=0 TO 2: NEXT U: NEXT F
 20 GOSUB #3:N=N-1
 25 IF N(A)≥5; RETURN
 30 I=A: GOTO #6

P5
 10 IF KEY="4";A=A-1: IF A≤0;A=6-LEN(J$)
 20 IF KEY="6";A=A+1: IF A≥7- LEN(J$);A=1
 30 IF B=1;D=1
 40 IF B=5;D=-1
 50 RETURN

P6
  5 FOR F=0 TO 10
 10 PRINT CSRI; MID(N(I)+8,1); CSRI; MID(N(I)+V+8,1);: NEXT F
 20 E=E+(N(I)+1)*10*V:N(I)=N(I)+V:T=T-V: IF N(I)=6;T=T+1
 30 IF RAN#>.3; RETURN
 50 PRINT : PRINT "Power Up";: GOSUB #8:F=30
 60 U= INT( SQR(1+RAN#*528)-1)/2: PRINT : PRINT MID(U+18,1);
 70 IF KEY="";F=F-1: IF F≠0 THEN 60
 90 IF F=0; PRINT : PRINT "Late!";: GOTO #8
 90 J$="_":M=0:N=0:V=1: GOSUB U+100: GOTO #8
100 PRINT "UP";:W=W+1: RETURN
101 PRINT "scape";:E=E+1E3: GOSUB #8: GOTO #9
102 PRINT "emain";:T=T-2:Z=Z+2: RETURN
103 PRINT "othing";: RETURN
104 PRINT "ammer";:V=2: RETURN
105 PRINT "ast";:L=L- SGNL: RETURN
106 PRINT "row";:J$="__": RETURN
107 PRINT "azer";:M=1:N=9: RETURN
108 PRINT "low";:L=L+ SGN(5-L: RETURN
109 PRINT "atch";:M=2:N=30: RETURN
110 PRINT "onus";:E=E+200: RETURN

P7
 10 PRINT : PRINT "Clear";: GOSUB #8
 20 F= INT( RAN#*5: PRINT CSR0;"Bonus";F;"00";: IF KEY="" THEN 20
 30 PRINT "+";(5-L)*100:E=E+100*(F+5-L:L=L- SGNL: GOSUB #8
 40 GOSUB #9: GOTO #1

P8
 10 FOR F=0 TO 120: NEXT F: PRINT : RETURN

P9
 10 FOR F=0 TO 4:O(F)=0: NEXT F:K=K+1: PRINT "Round";K;
 20 GOSUB #8:A=3:J$="_":M=0:N=0:T=25:V=1:Z=0: RETURN
```

《第1表》ブロックのキャラクター

キャラクター	▮	□	=	-	·	
残りのブロック数	5	4	3	2	1	0

《第2表》アイテムの種類と効果

記号	名前	効果
1	1UP	名前のとおり1UP
E	Escape	1,000ptsと面クリア
R	Remain	リメインの数＋2
N	Nothing	カラッポ!
H	Hammer	ブロックを一度に二つまとめてくずせる
F	Fast	ボールのスピードが1ランクあがる
L	Lazer	レーザーが9発撃てる
G	Grow	バーの長さが2倍になる
S	Slow	ボールのスピードが1ランクさがる
C	Catch	バーがボールをキャッチできる（時間制）
B	Bonus	200pts

《第3表》変数表

- A……………バーの座標
- B……………ボールの座標
- C……………ボールの高度
- D……………ボールの進行方向
- E……………スコア
- F……………FOR～NEXT用
- I……………壊れるブロックの位置
- J$……………バーのキャラクター
- K……………ラウンド
- L……………スピード
- M……………バーのパワーアップ
- N……………〝P〞の値
- O, P, Q, R, S……………ブロックの数
- T……………残りのブロック数
- U……………雑用
- V……………ハンマーの有無
- W……………残機
- X……………ハイスコア
- Y$……………ハイスコアラー
- Z……………リメインの数

PB-100

★初投稿でーす。ペンネームにしたいが，つぐ美さん，僕のP.N.を考えてください。(静岡県袋井市・松永泰宜12才）……【つぐ美：ずいぶん手ぬきだこと，影さんみたい。影：というペンネームはどうかと言ってます。】

作品No.5-43

PC-1500/1501用

花を咲かせるモコさんの物語

Green Wool（グリーンウール）



猫野絵真記

■お話

モコさんは，緑色した草花が大好き。そのかげで，ひっそりとしているツボミたちには，水をかけて咲かしてあげます。

■入力のしかた

メモリは本体のみでけっこうですが，リストは2本立てでカセット・インターフェースが必要です。

まずは，NEW&4129としてから，**リスト1**，**リスト2**の順に入力して，CSAVEします。**リスト2**のファイル・ネームは〝MACKY〞にしてください。遊ぶときには，NEW&4129をしてから，**リスト1**をCLOADしてRUNすれば，**リスト2**も読み込んでタイトルになります。

変数E＄～Z＄をワークエリアとして使用しているので，うかつに手をだしたりCLEARしたりしないように。

デバグもしっかりと。

■遊びかた

タイトルで何かキーを押すとはじまります。モコさんはテンキーで4方向に動きます。湖から水をくんで，ツボミの上で5キーを押して花を咲かせます。

すべての花が咲けばクリアです。5面あります。ミスは，緑の精につかまったり，タイムがなくなったときで，3回でゲーム・オーバーになります。

■後記

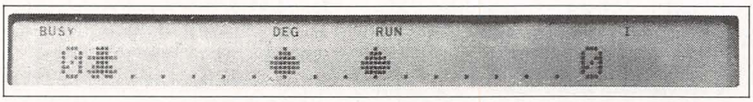
桃子さんは，高校（八千代西高）のときの同級生です。

《リスト1》マシン語ルーチンのプログラム・リスト

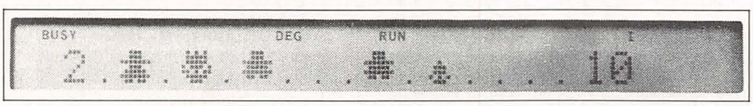
```
10:REM --- Green
   Wool/LIST 1 --
   -
20:WAIT 0:PRINT "
   READ DATA"
30:X=&40C5:GOSUB
   70
40:X=&7750:GOSUB
   70
50:X=&77B0:GOSUB
   70
60:PRINT "SET LIS
   T 2":BEEP 1:
   CHAIN "MACKY"
70:READ Y:IF Y>-1
   POKE X,Y:X=X+1
   :GOTO 70
80:RETURN
90:DATA &02,&40,&
   50,&0A,&00,&00
   ,&52,&4A,&00,&
   00,&00,&00,&52
   ,&4A,&00,&00
100:DATA &50,&0A,&
    02,&40
110:DATA &10,&08,&
    00,&80,&44,&22
    ,&10,&08,&00,&
    20,&04,&00,&10
    ,&08,&44,&22
120:DATA 01,&00,&1
    0,&08
130:DATA &00,&00,&
    44,&54,&00,&00
    ,&40,&08,&00,&
    22,&44,&00,&10
    ,&02,&00,&00
140:DATA &2A,&22,&
    00,&00
150:DATA &02,&40,&
    48,&12,&02,&40
    ,&48,&12,&02,&
    40,&02,&40,&48
    ,&12,&02,&40
160:DATA &48,&12,&
    02,&40
170:DATA &10,&08,&
    44,&22,&00,&00
    ,&11,&88,&04,&
    20,&04,&20,&11
    ,&88,&00,&00
180:DATA &44,&22,&
    10,&08,-1
190:DATA &FD,&88,&
    FD,&5A,&48,&74
    ,&4A,&18,&6A,&
    0F,&55,&FD,&98
    ,&FD,&A8,&D9
200:DATA &D9,&D9,&
    58,&77,&5A,&B0
    ,&FD,&DA,&6A,&
    06,&55,&CD,&88
    ,&88,&05,&FD
210:DATA &2A,&FD,&
    1A,&88,&1B,&FD
    ,&0A,&9A,&FD,&
    88,&58,&76,&5A
    ,&50,&68,&14
220:DATA &45,&6A,&
    07,&F9,&D9,&FD
    ,&C8,&B5,&00,&
    DB,&51,&FD,&8A
    ,&88,&0C,&FD
230:DATA &62,&99,&
    13,&FD,&0A,&9A
    ,-1
240:DATA &00,&00,&
    00,&40,&00,&00
    ,&00,&00,&18,&
    3C,&3E,&FF,&3E
    ,&3C,&18,&00
250:DATA &00,&20,&
    58,&7C,&58,&20
    ,&00,&00,&18,&
    37,&6E,&FF,&6E
    ,&37,&18,&00
260:DATA &30,&78,&
    78,&78,&78,&78
    ,&30,&00,&24,&
    74,&7F,&3F,&7F
    ,&74,&24,&00
270:DATA &14,&3C,&
    3F,&1F,&3F,&3C
    ,&14,&00,-1
280:REM --- Momoir
    o Sweet Box --
    -
```

《リスト2》メインのプログラム・リスト

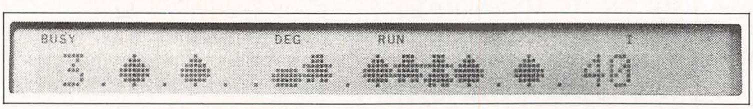
```
10:REM --- Green
   Wool/LIST 2 --
   -
20:WAIT 0:PRINT "
   Green Wool":
   RANDOM :N=2:Q=
   5:T=0:U=1
30:IF INKEY$ =""
   GOTO 30
40:I=52-U*2:J=0:K
   =5:L=0:M=0:O=6
   :P=8:R=500:S=0
50:BEEP 1:CLS :
   PAUSE "Round";
   U;" Start":X=&
   40C5+(U-1-INT
   ((U-1)/5)*5)*1
   6
60:WAIT 0:CALL &7
   728,X:POKE &76
   00+J+K*16,5:
   POKE &7600+O+P
   *16,4:FOR V=1
   TO Q
70:X=&7650+RND 16
   0-1:IF PEEK X>
   0GOTO 70
80:POKE X,2:NEXT
   V:FOR V=1TO 5
   STEP 4:@(V+2)=
   0:@(V+3)=0
90:@(V)=RND 6+9:@
   (V+1)=RND 5+9:
   X=&7600+@(V)+@
   (V+1)*16:IF
   PEEK X>0GOTO 9
   0
100:POKE X,6:NEXT
    V:CURSOR 0:
    PRINT K-5:
    CURSOR 20:
    PRINT T:CALL &
    7750,@$(K):
    PAUSE :BEEP 1
110:A$=INKEY$ :X=J
    -(A$="4")*(J>0
    )+(A$="6")*(J<
    15):Y=K-(A$="8
    ")*(K>5)+(A$="
    2")*(K<14)
120:Z=PEEK (&7600+
    X+Y*16):ON Z+1
    GOTO 160,180,1
    60,130,140,180
    ,180
130:ON M+1GOTO 160
    ,180
140:IF M=0AND K=Y
    LET M=1:BEEP 1
    ,38,110
150:GOTO 180
160:POKE &7600+J+K
    *16,L:J=X:K=Y:
    L=Z:POKE &7600
    +J+K*16,5
170:CURSOR 0:PRINT
    K-5:CALL &7750
    ,@$(K):BEEP 1,
    62,18
180:IF A$<>"5"OR K
    <>YOR L<>2GOTO
    210
190:L=3:M=0:Q=Q-1:
    T=T+U*10:
    CURSOR 20:
    PRINT T:POKE &
    7600+J+K*16,3
200:CALL &7750,@$(
    Y):BEEP 2,31,1
    30:ON Q+1GOTO
    300
210:FOR V=1TO 5
    STEP 4:IF RND
    100<IGOTO 280
220:IF RND 2=1LET
    X=@(V)+SGN (J-
    @(V)):Y=@(V+1)
    :GOTO 240
230:X=@(V):Y=@(V+1
    )+SGN (K-@(V+1
    ))
240:Z=PEEK (&7600+
    X+Y*16):ON Z+1
    GOTO 260,280,2
    60,260,260,250
    ,280
250:S=(@(V+1)=Y):
    ON S+1GOTO 280
    ,260
260:POKE &7600+@(V
    )+@(V+1)*16,@(
    V+2):@(V)=X:@(
    V+1)=Y:@(V+2)=
    Z
270:POKE &7600+@(V
    )+@(V+1)*16,6:
    CALL &7750,@$(
    K)
280:NEXT V:R=R-1:
    IF R>0AND S=0
    GOTO 110
290:BEEP 3,107,370
    :N=N-1:WAIT 12
    8:PRINT :PRINT
    "Out";N;"/Scor
    e";T:ON SGN N+
    2GOTO 20,40,40
300:BEEP 6,50,350:
    U=U+1:Q=U+4:
    WAIT 128:PRINT
    :PRINT "Round
    Clear":GOTO 40
310:REM --- Momoir
    o Sweet Box --
    -
```



▲《写真1》モコさんはすべての花を咲かせます。がんばって

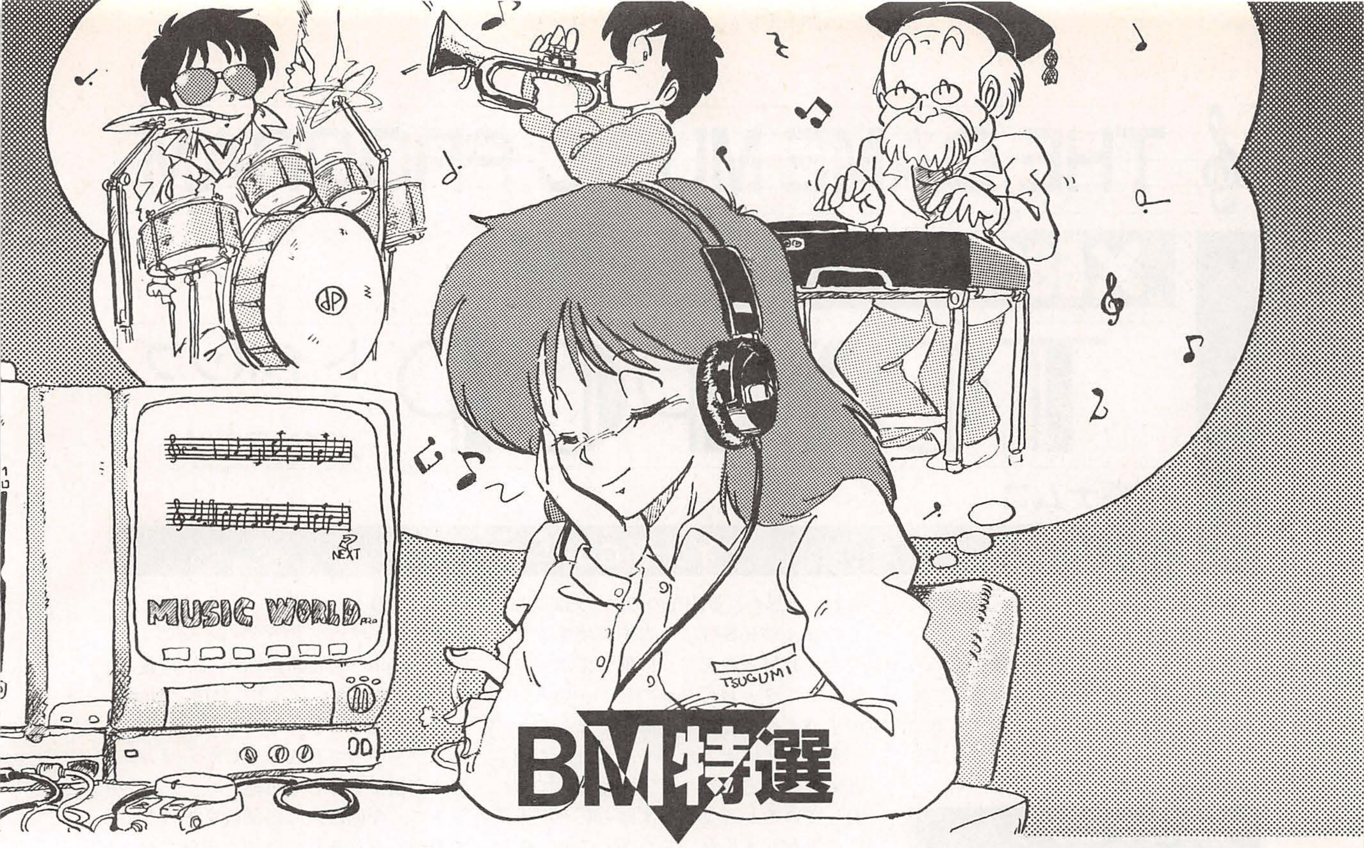


▲《写真2》左からモコさん，咲いた花，緑の精，ツボミです



▲《写真3》木は当然通れません。気をつけて，なんちゃって

★影さん素敵！つぐ美さん無敵！（大阪府交野市・MAD PERSON14才）……【編：ちなみに，つぐ美ちゃんはこのハガキを見ていません。もし，このページが消されていたら，それはつぐ美ちゃんのしわざです。】



BM特選

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム・コーナー

本コーナーは，ビデオゲーム／パソコンゲーム／ファミコンゲームなどのミュージック・プログラムを掲載しています。手近にあるパソコンに入力して，楽しんでください。

パソコンへの入力方法は簡単です。掲載してあるプログラム・リストを各機種のキーボードから入力していけばよいのです。ほら，すばらしい音楽が聞こえてきたでしょ。

それぞれのプログラムには，プログラムを実行させるときの注意点や，内容，改造方法などが紹介されています。よく読んでください。

また，YK－2先生やYu-You先生，GORRY先生が各プログラムに批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役に立つことまちがいなし！

なお，このコーナーに，自分の作ったゲーム・ミュージック・プログラムを投稿しようと思っている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿に必ず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙２枚～４枚くらいにまとめてください。説明には①内容（ビデオゲーム版かファミコン版かなどをしっかり書く)，②使いかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード(N66ベーシック等，ページ数も書いてください)，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐために必ずチェックし，２～３回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　編集部

★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン「ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム」係

※封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

THE GAME MUSIC PROGRAM

X68000用

TOYPOP トイポップ

―メインBGM―

Ⓒ㈱ナムコ

Yu-You

みなさんコンニチハ，Yu-Youです。出身地青森をでて東京に来てからというもの，スキーなんぞやる機会もめっきり減って，冬になると多少イラつくYu-Youですが，そのイライラも春になると雪といっしょにきれいさっぱり消えちゃいます。なんのこっちゃ。

今月のプログラム

じつは，今月作る予定だったのは〝ギャラガ'88〟。なぜその予定が変わったのか，そのへんからくわし～く書こうと思います。

そう，あれは確か冷たい雨の降る昼下がりであった…（ちがうっつ～の）。ボクは足取りも軽やかに3時ごろの山手線（やまのて線：電車）に乗り，五反田の電波新聞社へと向かった。

エレベータに乗り，ベーマガの編集部に入ったボクに，影さんは「おいYu-You，ギャラガ'88のミュージック・テープが届いてるぞ」と話しかけたのでした。ボクは，張り裂けんばかりの喜びをこらえて，カセット・レコーダへそのカセットをセットした。

ボクは一言「スッゲ～」と叫ぶと五線紙とペンを手に採譜をはじめたのですが…取れない…。そう，ギャラガ'88の音楽は，それほどまで完成度極まる作品だったのです（しかし，楽譜は今月載ってます）。

そこで，このトイポップを作ったのですが，なめたらあかん，このトイポップの音楽は，〝ナムコ・ビデオ・ゲーム・グラフティ2（ビクター）〟に収録されて以来，赤丸急上昇。たくさんのファンを作った音楽なのだ。

原曲はPSG（ナムコのカスタム音源）のみ。これはもともとホンキー・トンク（ジャズ用？のピアノ）でひくために作られたと思われる曲なので，ボクは原曲そのままのPSGぽい音を表現するよりも，FM音源をフルに使ってホンキー・トンクとおもちゃのピアノのあいの子のような音作りをめざしました。

その考えは大当たりで，あたかも西部の酒場で古ボケたピアノを使って演奏しているかのようなすばらし～デキに仕上がりました。みなさん，ぜひ入力してみてください。

GOTO，GOSUBを使ってないぞ～

今回のこのプログラムには，GOTO文，GOSUB文が一つも使われていません。すべてのサブ・ルーチンは，func～return～endfuncによって，定義されています。だから入力した後でrenum文を使ってもOK。もちろん，Cコンパイラを使ってBASICからマシン語に変換することも可能。

さて，今回は四つの関数を作ったのですが，それぞれの機能を書いておくので，各自研究して移植の参考にしてください。

①vdata( )…音色データを保管しておくためのサブ・ルーチン。

②mdata( )…各チャンネルのMMLデ

TOYPOP―メインBGM―のプログラム・リスト

```
100 /*  save "toypop          .mai"
110 /*
120 /*  T O Y P O P  M a i n  B.G.M.
130 /*
140 /*  f o r    X 6 8 0 0 0   X - B A S I C
150 /*
160 /*  P R O G R A M E D  B Y  Y u - Y o u
170 /*
180 /*  i n    M A R. / 2 2 / 1 9 8 8
190 /*
200 m_init()
210 key  3,"        "+chr$(9)+chr$(9)+chr$(9)+chr$(13)
220 key  6,"list 10000-"+chr$(13)
230 key  7,"list 6000-"+chr$(13)
240 key  8,"list 1000-"+chr$(13)
250 dim str pd(30)[256]
260 dim char po(255),v(4,9),voi(4,10),vn,pcm(4096)
270 /*
280 for i=1 to 8
290   m_alloc(i,10000)
300   m_assign(i,i)
310 next
320 vdata()
330 pdata()
340 m_play()
350 end
1000 /*
1010 /*  S E T  M M L  T O  T R A C K
1020 /*
1030 func trk(t)
1040   r=0
1050   while po(r)<>255
1060     m_trk(t,pd(po(r)))
1070     r=r+1
1080   endwhile
1090   return()
1100 endfunc
1500 /*
1510 /*  V O I C E  S E T
1520 /*
1530 func vset(vn)
1540   voi(0,0)=(v(4,1)*8)+v(4,0)
1550   voi(0,1)=15
1560   voi(0,9)=3
1570   for x=0 to 3
```

★影さん，お肩をたたきましょう。ボコッ，ドスッ，グシャッ，どう？きいたでしょ。それじゃまたね，アッハッハ。（岐阜市・キンちゃん15才）……【影：くーっ，きく～。編集長：だれだ，私の菊水飲んだのは😭】

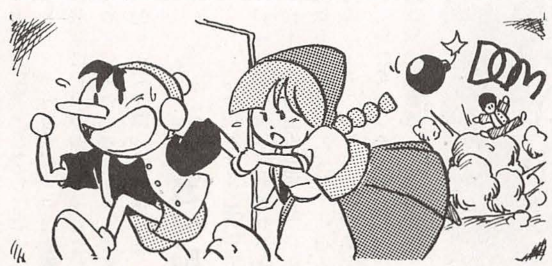
ータを保管するためのルーチン。

③vset(vn)：vnは音色番号…音色データをセットするためのルーチン。配列v(4，9)に音色データをセットして，ここのルーチンをコールする。

④trk(tn)：tnはトラック番号…MMLデータをトラックにセットする。文字配列pd(？)にMMLデータをセットし，配列po(？)にpd(？)の演奏順番をセットしてコールする。

★　★　★　★

```
1580   for y=0 to 9
1590     voi(x+1,y)=v(x,y)
1600   next
1610   next
1620 m_vset(vn,voi)
1630   return()
1640 endfunc
6000 /*
6010 /*  V O I C E   D A T A
6020 /*
6030 func vdata()
6040 /*
6100 /*   AR 1DR 2DR  RR 1DL  TL  RS MUL DT1 DT2       H O N K E Y  T O N K
6110 v={  31,  4,  3,  0,  1, 37,  2,  7,  7,  0,
6120      31,  9,  3,  0,  1, 47,  2, 12,  0,  0,
6130      31,  4,  5,  0,  3, 37,  1,  2,  3,  0, /* CON FBL
6140      31,  7,  3,  5, 10,  0,  2,  1,  0,  0,        2,  6}
6150 vset(70)
6160 /*
6200 /*   AR 1DR 2DR  RR 1DL  TL  RS MUL DT1 DT2       H . T O N K ( B A S S )
6210 v={  31,  5,  3,  0,  1, 38,  2,  7,  7,  0,
6220      31,  9,  3,  0,  1, 45,  2,  7,  0,  0,
6230      31,  5,  5,  0,  3, 32,  1,  2,  3,  0, /* CON FBL
6240      31, 11,  7,  6, 10,  0,  2,  1,  0,  0,        2,  6}
6250 vset(71)
6260 /*
6300 /*   AR 1DR 2DR  RR 1DL  TL  RS MUL DT1 DT2       H . T O N K ( C H O R D
)
6310 v={  31,  4,  3,  0,  1, 37,  2,  7,  7,  0,
6320      31,  9,  3,  0,  1, 47,  2, 12,  0,  0,
6330      31,  4,  5,  0,  3, 37,  1,  2,  3,  0, /* CON FBL
6340      31,  8,  5,  5, 10, 10,  2,  1,  0,  0,        2,  6}
6350 vset(72)
6360 /*
6400 /*   AR 1DR 2DR  RR 1DL  TL  RS MUL DT1 DT2       H . T O N K ( I N T R O
)
6410 v={  31,  4,  3,  0,  1, 35,  2,  7,  6,  0,
6420      31,  7,  3,  0,  1, 47,  2, 12,  0,  0,
6430      31,  5,  5,  0,  3, 35,  1,  2,  2,  0, /* CON FBL
6440      31,  9,  5,  6, 13,  0,  2,  1,  0,  0,        2,  7}
6450 vset(73)
6460 /*
9000 return()
9010 endfunc
10000 /*
10010 /*  P L A Y   D A T A
10020 /*
10030 func pdata()
10040 m_tempo(115)
10050 /*
11000 pd(0)="|:256v4 q8@70p3y48,8 l16o2"
11010 pd(1)="cd8ed8d-8 v4 cd8ed8d-8 plo5v14cd8e8e-d8c8r8<c8r8
11020 pd(2)="o5v13a8a-a8cdcaa8a8cdca8.a8.a8b-b-8b-8.r8
11030 pd(3)="g8f+g8cdcgg8g8cdcb-ab-8r8b8<cfdcdc>bb-
11040 pd(4)="a8a-a8cdcaa8a8cdc<c>a8<c8.e-8d8>fff8f8
11050 pd(5)="<d8ed8ed8dc8f8>fgg+afc<c8>de8f8ccc8c8
11060 pd(6)="rc<c>cb<c>rc<c>cb<crcr>c rc<c>cb<c>rc<c>cb<crcr>c
11070 pd(7)="rc<c>cb<c>rc<c>cb<crcr>c rc<c>cb<cr>f<f8f8e8d8
11080 pd(8)=">rc<c>cb<c>rc<c>cb<crcr>c rc<c>cb<cr>c<c>cb<cr8>f8
11090 pd(9)="<f8f8e8d8cd8c8>afgafc<c8>de8f8r8<f8r8:|
11500 po={  0,  1,  2,  3,  4,  5,  6,  7,  8,  9,255}
11600 trk(1)
11980 /*
11990 /*
12000 pd(0)="|:256v14q8@70p2y49,32l16o5"
12010 pd(1)="r2r2cd8e8e-d8c8r8<c8r8
12600 trk(2)
12980 /*
12990 /*
13000 pd(0)="|:256v13q8@70p1y50,8 l16o4"
13010 pd(1)="r2r2ef8g8gf8e8r8<b-8r8
13020 pd(2)="o5f8ff8r8.ff8f8>ab-a<ffcf8dcf+gg8g8.r8
13030 pd(3)="e8e-e8r8.ee8e8>efe<gf+g8r8g+8aafefee-d
13040 pd(4)="f8ff8r8.ff8f8>ab-a<af8a8.<c8>b-8r4.
13050 pd(5)="p3v12b-8b-b-8b-b-8 aa8<c8>>ab-b<c8ce8>b-b-8a8r4.p1v13
13060 pd(6)="<r8ere8r8ere8rer8 r8frf8r8frf8rfr8
13070 pd(7)="r8ere8r8ere8rer8 r8frf8r8 <v12p3c8c8>b8b8p1v13
13080 pd(8)="r8ere8r8ere8rer8 r8frf8r8 frfrr8r8
13090 pd(9)="p3b-8b-8a-8a-8a8.a8r p1c8r8.e8>b-b-8p3<c8r8<c8r8:|
13600 trk(3)
13980 /*
13990 /*
14000 pd(0)="|:256v13q8@70p2y51,32l16o4"
14050 pd(5)="p3g8gg8gg8 ff8a8>fgg+a8a<c8>gg8f8r4.p2
14070 pd(7)="r8ere8r8ere8rer8 r8frf8r8 v12p3afaffefdp2v13
14090 pd(9)="p3g8g8f8f8f8.f8r p2c8r8.e8>b-b-8p3a8r8<p3a8r8:|
14600 trk(4)
14980 /*
14990 /*
15000 pd(0)="|:256v11q8@70p1y52,8 l16o4"
15010 pd(1)="r2cd8ed8c+8<v12cd8e8e-d8c8r8<c8r8
15020 pd(2)="v13l8o3facafacafaf+agb-<d>d ce>g<ece>g<e<c16c16crcc>cde
15030 pd(3)="facafacaf16f16ffff<f16f16ff>>b-<b-gb-cafe16d16cacb-a<c16c16cc
15040 pd(4)="cv10b-b->v13g<cv10b-b-v13>gf<v10aa>v13cf<v10aav13>f
15050 pd(5)="g<v10b-b->v13cg<v10b-b->v13a-a<v10aaa>v13aaa-g
15060 pd(6)="g<v10b-b-v13>g<cv10b-b->v13ef<v10aa>v13cf<v10aar
15070 pd(7)="v13>b-b-bb<cv12a<v10c>>v13a<v12cacb-fc>v13fr:|
15500 po={  0,  1,  2,  3,  4,  5,  6,  7,255}
15600 trk(5)
15980 /*
15990 /*
16000 pd(0)="|:256v11q8@70p2y53,32l16o4"
16600 trk(6)
16980 /*
16990 /*
17000 pd(0)="|:256v14q8@73p1y54,8 l16o3"
17010 pd(1)="cd8ed8d-8cd8ed8d-8cd8e8e-d8c8r8c8r8
17020 pd(2)="@71p118o2f<f>c<f>f<f>c<f>f<f>f+<f+>g<gb->d c<c>>g<gc<c>>g<g<e16e16e
ref>cde
17030 pd(3)="f<f>c<f>f<f>c<f>f16f16fffb-rrr>b-<<f>g<f>c<f>fe16d16c<f>c<gfrrr
17040 pd(4)="p1c<@72p3gg@71p1>>g<c<@72p3gg>>@71p1gf<<@72p3ff>>@71p1cf<<@72p3ff>>
@71p1f
17050 pd(5)="g<<@72p3gg@71p1>>cg<<@72p3gg>>@71p1g+a<<@72p3fff@71p1>>aaa-g
17060 pd(6)="g<<@72p3gg>>@71p1g<c<@72p3gg>>@71p1ef<<@72p3ff>>@71p1cf<<@72p3ffr@7
1p1
17070 pd(7)=">>b-b-bb<c<cf>>a<c<f>c<g>fc>fr:|
17600 trk(7)
17980 /*
17990 /*
18000 pd(0)="|:256v14q8@73p2y55,32l16o3"
18020 pd(2)="@71p218o2f<f>c<f>f<f>c<f>f<f>f+<f+>g<gb->d c<c>>g<gc<c>>g<g<e16e16e
ref>cde
18040 pd(4)="@71p2c<@72p3cc@71p2>>g<c<@72p3cc>>@71p2gf<<@72p3cc>>@71p2cf<<@72p3c
c>>@71p2f
18050 pd(5)="g<<@72p3cc@71p2>>cg<<@72p3cc>>@71p2g+a<<@72p3ccc@71p2>>aaa-g
18060 pd(6)="g<<@72p3cc>>@71p2g<c<@72p3cc>>@71p2ef<<@72p3cc>>@71p2cf<<@72p3ccr@7
1p2
18600 trk(8)
18980 /*
18990 /*
19000 return()
19010 endfunc
```



★ベーマガです。2冊目です。おもしろいです。安いです。売れてます。すぐなくなるです。(大阪府吹田市・由香里のりんごっぺがいい！14才)……【影：これからもです。買ってです。くれです。疲れたです。】

THE GAME MUSIC PROGRAM

PC-6001mkIISR/6601SR(N66SR-BASIC)用

スペースハリアー

—メインテーマ— ©セガ・エンタープライゼス

川野　俊充

あたしは古い機種だって見捨てないのだだだ!! というわけで，今月はあの六本木パソコン（みんなおぼえてるかな？　ほら，武田鉄矢が宣伝してたやつ）PC-6601SRでスペースハリアーをプログラムしました。もちろん6001mkIISRでもOKです。

思えば…

僕が66ＳＲを買ったときはメフィウス等，ゲームもかなりたくさんでていたけれど，今となっては見捨てられた機種になった感があって，どこもソフトを作ってくれずに悲しいばかりです。

ただ，電波新聞だけは，古くはゼビウスからスペースハリアーまで，作りつづけ(ＭＺ-1500等もそうだと思う)，ユーザーにとっては唯一の支えでありました。だいたい，今でもＰ６のプログラムを載せているのもベーマガだけだしね。

し・か・し，Ｐ６ユーザーはまだまだ全国に多勢いるはずです。熱心なプログラム投稿者はまだ何人もいて，投稿プログラムも数多くくるようです。Ｐ６の灯を消すべきではありませんね。

そこで今月は，プログラム制作の助けにしてもらえればと66ＳＲ用の音色コンバータを作りました（100行～410行)。88と同じ形式で音色が設定できるので音色の移植をするときにも役立つと思います。

そしてプログラムの説明

この音色コンバータでは＠１から＠12までと＠253から＠255までの計15音色を設定することができます。もちろん，それらの音色は曲の中で自由に使うことができますよ。

それでは自分のプログラムに組み込むときの説明をしましょう。

音色コンバータのメイン・プログラムは100行から410行までで，その後のデータが音色のパラメータです。

まず，１行のＣＬＥＡＲ文は自分のプログラムの長さに合わせて設定してください。つぎに100行のＡ＝７を自分の設定したい音色の数に変えてください（音色が一つだったらＡ＝１，二つだったらＡ＝２というように)。

後は410行まで入力して，1000行から同じ形式で音色のパラメータを書いていくだけです。音色は＠１から順に書き換えられていきます。後は普通のＰＬＡＹ文で結構です。

音楽について

じつはこのプログラムでは，ＰＳＧのソフト・エンベロープは使っていません。ごめんなさい!! ソフト・エンベロープなしではミュージック・プログラムを極めたことにはならないのですが，なにせ時間がなかったので…。

でも，そのぶんドラムがＦＭ音源でズンズンくるので許しとおせ(？)。

終わりに

反響があれば，来月も66のプログラムを作るつもりなので感想やリクエストがあったら葉書で御一報願います。ではまた来月まで，さようなら。

スペースハリアー—メインテーマ—のプログラム・リスト

```
1 CLEAR 10000,&HD000
10 '
20 '
30 '          S P A C E   H A R R I E R   M A I N  T H E M E
40 '
50 '        P R O G R A M E D  B Y  T O S H I M I T S U  K A W A N O
60 '
70 '                      I N  2 2 / M A R C H
80 '
90 '
100 A=7
110 DIM A(24),B(3,8):C=&HD4:RESTORE 1040
120 AD=&HEB36
130 FOR I=0 TO 350 STEP 25
140     POKE AD  ,I MOD 256
150     POKE AD+1,C-(I>255)
160     AD=AD+2
170     NEXT
200 FOR C=0 TO (A-1)*25 STEP 25
210     READ AL:READ FB:A(24)=FB*8+AL
220             FOR I=0 TO 3
230                     FOR R=0 TO 8
240                     READ D:B(I,R)=D
250                     NEXT R
260             NEXT I
```

★歴史の本の奈良・天平文化のところに「古事記，日本書記，万葉集の編さん」とあったんですが，何か関係があるのですか？（千葉県長生郡・**ジーザスイカわり15才**)……**【つぐ美**：編さんは編さん者なんです。**影**：⁇**】**

```
270     FOR I=0 TO 3
280             FOR R=-3 TO -1
290             IF B(I,8)=R THEN B(I,8)=4+ABS(R)
300             NEXT R
310     A(I+0) =B(I,8)*16+B(I,7)
320     A(I+4) =B(I,5)
330     A(I+8) =B(I,6)*64+B(I,0)
340     A(I+12)=B(I,1)
350     A(I+16)=B(I,2)
360     A(I+20)=B(I,4)*16+B(I,3)
370     NEXT I
380     FOR I=C TO C+24
390     POKE &HD400+I,A(I-C)
400     NEXT I
410 NEXT C
1000 '
1010 ' @1 MAIN
1020 '
1030 '      AL  FB
1040 DATA    5,  7
1050 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT
1060 DATA   31,  3,  2,  0,  3, 21,  1,  4, -1
1070 DATA   31,  0,  1,  3,  3,  4,  1,  4,  0
1080 DATA   31,  0,  1,  3,  3,  4,  0,  8,  0
1090 DATA   31,  0,  1,  3,  2,  4,  1,  4,  1
1100 '
1110 ' @2 MAIN (RELEASE)
1120 '
1130 '      AL  FB
1140 DATA    5,  7
1150 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT
1160 DATA   31,  3,  2,  0,  3, 21,  1,  4, -1
1170 DATA   31,  0,  1,  7,  3,  4,  1,  4,  0
1180 DATA   31,  0,  1,  7,  3,  4,  0,  8,  0
1190 DATA   31,  0,  1,  7,  2,  4,  1,  4,  1
1200 '
1210 ' @3 BASS
1220 '
1230 '      AL  FB
1240 DATA    2,  7
1250 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT
1260 DATA   31,  2,  4,  1,  7, 39,  2,  2,  3
1270 DATA   31, 11,  9,  1,  5, 35,  2,  2,  0
1280 DATA   31, 11,  9,  1,  5, 28,  2,  1, -3
1290 DATA   31, 11,  9,  6,  7,  8,  3,  2,  0
1300 '
1310 ' @4 BASS DRUM
1320 '
1330 '      AL  FB
1340 DATA    7,  0
1350 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT
1360 DATA   31, 17, 16,  8,  8,  0,  0,  1,  1
1370 DATA   31, 17, 16,  8,  8,  0,  0,  1, -1
1380 DATA   31, 17, 16,  8,  8,  0,  0,  1,  3
1390 DATA   31, 17, 16,  8,  8,  0,  0,  1, -3
1400 '
1410 ' @5 SNARE DRUM
1420 '
1430 '      AL  FB
1440 DATA    4,  7
1450 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT
1460 DATA   31,  2,  1,  1,  3,  0,  0, 15,  0
1470 DATA   31, 15, 13,  7,  6,  0,  0,  0,  0
1480 DATA   31, 15, 14,  1,  8, 13,  0,  1, -3
1490 DATA   31, 18, 16, 11,  5,  0,  0,  1,  3
1500 '
1510 ' @6 TOM-TOM
1520 '
1530 '      AL  FB
1540 DATA    6,  7
1550 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT
1560 DATA   31,  2,  1,  1,  3,  0,  0, 15,  0
1570 DATA   31, 21, 16,  7,  9,  8,  0,  0,  0
1580 DATA   31, 19, 17,  7,  6, 12,  0,  1, -3
1590 DATA   31, 19, 17,  7,  6, 12,  0,  1,  3
1600 '
1610 ' @7 SUB
1620 '
1630 '      AL  FB
1640 DATA    5,  7
1650 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT
1660 DATA   31,  3,  2,  3,  2, 20,  2,  4, -1
1670 DATA   31,  4,  3,  7,  2,  5,  1,  4,  1
1680 DATA   31,  4,  3,  7,  2,  5,  1,  4,  0
1690 DATA   31,  4,  3,  7,  2,  5,  1,  8,  0
5000 '
5010 '
5020 T$="T160"
5030 A1$="@1L8C2.CC1R8C3...@2CR8@1C1R8
5040  X$="O2CO3CO2CO3CO2CO3CO2CO3C
5050 B1$="@3L8V15"+X$+X$+X$+X$
5060  X$="CCCCCCCC
5070 C1$="@4L4V15O3"+X$+X$
5080 D1$="L8V9G2.GAA1A-3...A-R8GG1
5090 E1$="L8V9E2.EFF1F3...FR8EE1
5100  X$="CCCCCCCCCCCCCCCC
5110 F1$="L16S9M350"+X$+X$+X$+X$
5120 C2$="CCCCCCCCCCCCCL8@5C@4CC8R16C16@5C@6O4D16O3A16L4
5130  X$="@4C@5C@4C@5C
```


★ＯＦクイズ：「王子」という駅はあるけれど，「姫」という駅もあるでしょうか？（広島市・山下駅もあるぞ15才)……【影：まずこういう問題には，ないという答はないだろう。さあ，みんな，さがそうぜい，イエーッ。】

```
5140 C3$=X$+X$+X$+X$
5150 A2$="C2.CC1R8DD@2DR4DR8CR1
5160  X$="O2CO3CO2CO3CO2CO3CO2CO3C
5170 B2$=X$+X$+"O2CCCR4CR8CR1
5180  X$="@4C@5C@4C@5C":Y$="L16D32D32DDDO3A32A32AAAE32E32EEE
5190 C4$=X$+X$+"L8@4CCC@6O4D16O3A16F16R16@4CR8CR4@6O4"+Y$
5200 D2$="G2.GAA1L16A-..R64A-..R64L8A-R4A-R8GR1
5210 E2$="E2.EFF1L16F..R64F..R64L8FR4FR8ER1"
5220  X$="CCCCCCCCCCCCCCCC
5230 F2$=X$+X$+"CR16CR16CR16R4CR8.CR1
5240 A3$="@1V11L4O4F.E8E1O3GAO4F.E8@2E1.@1F.E8E1DEF1A-.G.F
5250  X$="O2CO3CO2CO3C":Y$="O2B-O3B-O2B-O3B-":Z$="O2AO3AO2AO3A":R$="O2FO3FO2FO3F
5260 B3$=X$+X$+X$+X$+Y$+Y$+Y$+Y$+Z$+Z$+Z$+Z$+R$+R$+R$+R$
5270 C5$="L4"+C3$+C3$
5280 D3$="V10L8O4C4.O3BRO4D4.CRO3BO4CRC4.O3B-RO4D4.CRO3B-O4CRC4.O3BRO4D4.CRO3B4O
4C...R64C2CDED2DC4D4
5290 E3$="V10L8O3G4G16..R64GRG4G16..R64GRG16..R64GRG4G16..R64GRG4G16..R64GRG16..
R64GRA4A16..R64ARA4A16..R64ARA8...R64A4F1A-2F...R64F4
5300  X$="CCCCCCCCCCCCCCCC CCCCCCCCCCCCCCCC
5310 F3$=X$+X$+X$+X$
5320 A4$="E1RO3EGO4DD-2.O3B-A2R6G6F6EF8D1D8E8FG8A2.A-O4F2D2
5330  X$="O2EO3EO2EO3E":Y$="O2AO3AO2AO3A":Z$="O2DO3DO2DO3D":R$="O2FO3FO2FO3F"
5340 B4$=X$+X$+X$+X$+Y$+Y$+Y$+Y$+Z$+Z$+Z$+Z$+R$+R$+R$+R$
5350 D4$="L4E1E2.DC+1O3A+2AGO4D2D8...R64DC2D2C1D2F2
5360 E4$="L4G1G1E1E2EEF2.FF2F2F1G+2G+2
5370  X$="@4C@5C@4C@5C@4C@5C@4C@5C
5380 C6$=X$+X$+X$+"@4C@5C@4C@5C@4C@5C@4C@5C16C16C16C16L4
5390 A5$="E1RO3EGO4DL8D-1R8ED-O3B-AGFED2.E4F6E6F6G6F6G6A2.GO4G3...V12L16AB-BO5CC
+DD+E
5400  X$="O2EO3EO2EO3E":Y$="O2AO3AO2AO3A":Z$="O2DO3DO2DO3D":R$="O2FO3FO2FO3F"
5410 B5$=X$+X$+X$+X$+Y$+Y$+Y$+Y$+Z$+Z$+Z$+Z$+R$+R$+"O2GO3GO2G+O3G+O2AO3AO2BO3B
5420 D5$="L4E1E2.DC+1O3A+2AGO4D2D8...R64DC2D2C2C8...R64C8R8R1
5430 E5$="L4G1G1E1E2EEF2.FF2F2F2.F8G8G1
5440 A6$="@1V13L4F.E8E1O4GAO5F.E8@2E1.@1F.E8E1DEF1A-.G.F
5450 A7$="E1RO4EGO5DD-2.O4B-A2R6G6F6EF8D1D8E8FG8A2.A-O5F2D2
5460 A8$="E1RO4EGO5DL8D-1R8ED-O4B-AGFED2.E4F6E6F6G6F6G6A2.GO5G1R8
5470  X$="O2EO3EO2EO3E":Y$="O2AO3AO2AO3A":Z$="O2DO3DO2DO3D":R$="O2FO3FO2FO3F"
5480 B6$=X$+X$+X$+X$+Y$+Y$+Y$+Y$+Z$+Z$+Z$+Z$+R$+R$+"O2GO3GO2GO3GO2GO3GO2GO3G
5490  X$="@4C@5C@4C@5C@4C@5C@4C@5C
5500 C7$=X$+X$+X$+"@4C@5C@4C@5C@4C@5C@6O4L16DDO3BBGGEEL4
5510 A9$="@7V13O3L8AAGAR2.R8V12EEE4R8V13AAGAR2.R8V12FFF4R8V13BBABR2.R8V12GGG4R8V
14AAGAR1R2
5520  X$="O2AO3AO2AO3A":Y$="O2FO3FO2FO3F":Z$="O2GO3GO2GO3G"
5530 B7$="@3L8V15"+X$+X$+X$+X$+Y$+Y$+Y$+Y$+Z$+Z$+Z$+Z$+X$+X$+X$+X$
5540  X$="@4CR16C16CC@5C4R4@4CR16C16CCR8C16C16@5C4
5550 C8$="@4L8V15O3"+X$+X$+X$+X$
5560 D6$="V11L8O4EEDER2.R8V9CCC4R8V11FFEFR2.R8V9CCC4R8V11GGFGR2.R8V9DDD4R8V11EED
ER1R2
5570 E6$="V11L8O4CCO3BO4CR2.R8O3ABO4C4R8CCO3BO4CR2.R8O3ABO4C4R8DDCDR2.R8O3BO4CD4
R8CCO3BO4CR1R2
5580  X$="C8CCC8CCC8CCC8CCC8CCC8CCC8CCCCCC
5590 F4$="S9M300L16"+X$+X$+X$+X$
5600  X$="@4CR16C16CC@5C4R4@4CR16C16CCR8C16C16@5C4
5610 C9$=X$+X$+X$+"@4CR16C16CC@5C4R@4C16C16C16C16@5C8@4C16C16C8C8@5C16@4C16C8
5620 AA$="V14AAGAR2R1AAGAR2R1BBABR2.V13@1G4G4G4@7V14AAGAR1R2
5630 D7$="V12EEDER2R1FFEFR2R1GGFGR2.V11D4D4D4V12EEDER1R2
5640 E7$="V10O5L8A1ACDEGEDC4C1GO4AO5CEO4AO5CDD1L16V8DV7DV6DV5DL8V10C4O4B4O5C4O4V
11BAGAR1R2
5650 AB$="V14AAGAR2R1AAGAR2R1BBABR2.V13@1G4G4G4@7V14AAGAR2O3R8FFR8GG4.
5660  X$="O2AO3AO2AO3A":Y$="O2FO3FO2FO3F":Z$="O2GO3GO2GO3G"
5670 B8$=X$+X$+X$+X$+Y$+Y$+Y$+Y$+Z$+Z$+Z$+Z$+X$+X$+"R8FFR8GG4.
5680  X$="@4CR16C16CC@5C4R4@4CR16C16CCR8C16C16@5C4
5690 CA$=X$+X$+X$+"@4CR16C16CC@5C4@4R4.CCR8CC@6L16O4DDO3AE
5700 D8$="V12EEDER2R1FFEFR2R1GGFGR2.V11D4D4D4V12EEDER2R8CCR8DD4.
5710 E8$="V10O5L8A1ACDEGEDC4C1GO4AO5CEO4AO5CDD1L16V8DV7DV6DV5DL8V10C4O4B4O5C4O4B
AGAR2R8O4AAR8BB4.
5720  X$="C8CCC8CCC8CCC8CCC8CCC8CCC8CCCCCC
5730 F5$=X$+X$+X$+"C8CCC8CCC8CCC8CC
10000 SOUND 7,28:SOUND 6,0
10010 PLAY T$,T$,T$,T$,T$,T$
10020 PLAY "O3V9"+A1$,B1$,C1$,"O3"+D1$,"O3"+E1$,F1$
10030 PLAY A1$,B1$,C2$,D1$,E1$,F1$
10040 PLAY "O4V10"+A1$,B1$,C3$,"O4"+D1$,"O4"+E1$,F1$
10050 PLAY A2$,B2$,C4$,D2$,E2$,F2$
10060 '
10070 PLAY A3$,B3$,C5$,D3$,E3$,F3$
10080 PLAY A3$,B3$,C6$,D3$,E3$,F3$
10090 PLAY A4$,B4$,C5$,D4$,E4$,F3$
10100 PLAY A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,F3$
10110 PLAY A6$,B3$,C5$,D3$,E3$,F3$
10120 PLAY A6$,B3$,C5$,D3$,E3$,F3$
10130 PLAY A7$,B4$,C6$,D4$,E4$,F3$
10140 PLAY A8$,B6$,C7$,D5$,E5$,F3$
10150 '
10160 PLAY A9$,B7$,C8$,D6$,E6$,F4$
10170 PLAY A9$,B7$,C9$,D6$,E6$,F4$
10180 PLAY AA$,B7$,C8$,D7$,E7$,F4$
10190 PLAY AB$,B8$,CA$,D8$,E8$,F5$
10200 '
10210 PLAY A3$,B3$,C5$,D3$,E3$,F3$
10220 PLAY A3$,B3$,C6$,D3$,E3$,F3$
10230 PLAY A4$,B4$,C5$,D4$,E4$,F3$
10240 PLAY A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,F3$
10250 PLAY A6$,B3$,C5$,D3$,E3$,F3$
10260 PLAY A6$,B3$,C5$,D3$,E3$,F3$
10270 PLAY A7$,B4$,C6$,D4$,E4$,F3$
10280 PLAY A8$,B6$,C7$,D5$,E5$,F3$
10290 GOTO 10020
```

★アップダウンクイズvsクイズダービーvs世界まるごとHOWマッチ，さあ，どっちの勝ちだっ！（大阪市・SPLASH10才）……【影：う～ん，やっぱり，ベルトクイズQ＆Qの勝ちだろ。編：何が？影：さあ？】

𝄞 THE GAME MUSIC PROGRAM

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン用

ロックンロープ BGM

©コナミ

MIMCOT

●まず

コナミ・ゲームミュージックで有名な「ロックンロープ」です。じつを言うと，このゲーム，ＰＬＡＹしたことがありません。でも，この曲は個人的に好きなので作っちゃいました。まずは入力しよう!!

●そして，RUN

ＲＵＮすると，全ステージのＢＧＭが繰り返しもせずに，メドレーで流れて，最後に通常の面クリアの音楽が流れて終わります。

えっ?スタートのときの曲とか，パワーアップ時のＢＧＭが入ってないって？気にしない気にしない。はっはっは…(本当はメモリ不足のせい)。

●なにしろ

まったくのメモリ不足のため，一応ＲＥＭ文で各ステージをわけましたが，エンベロープ，テンポ，オクターブ指定等を各面でいちいち行なっていないため，わけて作るときには気をつけてください。

また，変数Ｍはくり返し用フラグです。

●参考にしたもの

コナミ・ゲームミュージック

●プログラム入力上の注意

リスト中のｍ６は，カナモードにして，[ＧＲＰＨ]キーを押しながら[￥]キーを押してください。

ロックンロープＢＧＭのプログラム・リスト

```
5 'm61 ﾛｯｸﾝﾛｰﾌﾟ BY MIMCOT
10 PLAY"T3M1V3O2Y0:T3M1V1O3Y0:T3M1O0"
20 PLAY"C3EGA:C3EGA:#B5G"
30 PLAY"G1GA3GE:G1GA3GE:#BG3#F"
40 PLAY"F3AO3CD:F3AO4CD:F5C"
50 PLAY"C1CD3CO2A:C1CD3CO3A:FC3#F"
60 PLAY"B1B3B1A3G:B1B3B1A3G:G5D"
70 PLAY"B1B3B1A3G:B1B3B1A3G:GD3E"
80 PLAY"#B1#B3#B1B3A:#B1#B3#B1B3A:F5F"
90 PLAY"GFED:GFED:GG3B"
100 PLAY"C3EGA:C3EGA:#B5G"
110 PLAY"G1GA3GE:G1GA3GE:#BB3A"
120 PLAY"DGBO3C:DGBO4C:G5O1D"
130 PLAY"D1DC3:D1DC3:O0G":PLAY"O2BO3C1DO2:O3BO4C1DO3:O1D3O0#F
140 PLAY"#B1#B3#B1A3G:#B1#B3#B1A3G:F5#B"
150 PLAY"O3C1C3C1D3E:O4C1C3C1D3E:F5A3B"
160 PLAY"O2#B1#BA3G:O3#B1#BA3G:O1CFG":PLAY"E1DC5:E1DC5:A1B#B3O0GAB"
165 'm62
170 PLAY"G5GGG:O2V3#D5E#DE:#B#BGA#B#BGA"
180 PLAY"G3GGFE5:#D3EEDC5:#B#BGA#B#BGA"
190 PLAY"G5G:#D5#D:FFCD":PLAY"G1GF3E5:#D1#DD3C5:FFCD"
200 PLAY"GG4G1G3AG5:ED4D1D3#DD5:GGDEGGDE"
210 PLAY"GEDC:CO1GFE:#B#BGA#B#BGA"
220 PLAY"E3EEEE5:G3#GA#GG5:#B#BGA#B#BGA"
230 PLAY"CC4D1:FF4G1:FFCD":PLAY"C3CO1AA:F3FDD:FFCD"
240 PLAY"O2D5DFD:G#GA#GG5B:GGDEGGDE"
245 'm63
250 PLAY"O3:O3:O1":PLAY"R3GFGFGFG:R3EDEDEDE:C3CEEGGAG"
260 PLAY"V6E6V15:V6C6V15:CCE":PLAY"E7V3:C7V3:EGGAG"
270 PLAY"R3GFG:R3#DD#D:FFAA":PLAY"FGFG:D#DD#D:O2CCDC"
280 PLAY"V6E6V15:V6C6V15:O1CCE":PLAY"E7V3:C7V3:EGGAG"
290 PLAY"R3#DCC:R3CO2AG:FFAA":PLAY"C#DF#D:AO3CDC:#B#BAA"
300 PLAY"GGFG:#D#DD#D:GGBB":PLAY"FECO2B:DCO2AG:O2DD#DD"
310 PLAY"O3C#D#DC:A#B#BA:O1FFAA":PLAY"#DF#D:O3CDC:O2CCF"
320 PLAY"V9D5V3D3CC:O2V9B5V3B3AA:G5G3FF"
330 PLAY"O2BBAA:GGFF:EEDD"
335 'm64
340 PLAY"O2E5E:O3E5E:O0#B3#BGA"
350 PLAY"D3C5O1A3:D3C5O2A3:#B4#B1G3A"
360 PLAY"G3GA#B5:G3GA#B5:#B#BGA#B1#B"
370 PLAY"A3O2CD:A3O3CD:R#BG3A"
380 PLAY"E5E:E5E:AAEG":PLAY"D3C5O1A3:D3C5O2A3:AR1AE3G"
390 PLAY"AFA1AF3:AFA1AF3:F1RFFFRF3"
400 PLAY"BGB1BG3:BGB1BG3:G1GRGA3B"
410 PLAY"EGAO2C:EGAO3C:#B#BGA"
420 PLAY"DC5O1A3:DC5O2A3:#B4#B1G3A"
430 PLAY"GGA#B5:GGA#B5:#B#BGA#B1#B"
440 PLAY"A3O2CD:A3O3CD:R#BG3A"
450 PLAY"E5E:E5E:FFCD":PLAY"D3C5O1A3:D3C5O2A3:F4F1C3D#G1R"
460 PLAY"#GO2C#D:#GO3C#D:#G#GO1C3#D"
470 PLAY"G3FGF:GFGF:O0#A1#AR#AO1D3F"
495 'm6ｸﾘｱ
500 PLAY"V9O2:V9:M1O1":PLAY"G1ARB4#B3:O2E2RG4:C3G#BG"
510 PLAY"#B1BRA4B3:F2RF4:DA#BA"
520 PLAY"G1ARB4O3C3:E2RG4:EB#BB"
530 IFM=0THENPLAY"E1DRO2B4A3:V5G5FV9:F#BAO0G":M=1:GOTO500
540 PLAY"G1FRE3D1O2AB:V5A5AV9:F#BAO0G"
550 PLAY"V9O3C7:G7:MO01C7"
```

★'88年３月号の164ページに載っていたＸ１用「小さな村」を５回で解いたぞ。へへー，すごいだろー。まいったかけっけっ!?（大阪府八尾市・SABURO 14才）……【編：まいりました〜。影：私の４の字固めはきついだろ。】

THE GAME MUSIC PROGRAM

MSX/MSX2用

カルテット

—1，2面BGM—

©セガ・エンタープライゼス

ISOBE DACHI

内　容

アウトランや，アフターバーナーⅡのおかげでプレイする人が少なくなってしまった「カルテット」の，1，2面のBGMを，MSXに打ち込んでみました。

プログラム

変数に代入して，あとからPLAY文で演奏させています。はじめのほうは，ソフト・エンベロープを使っているので，打ち込みづらいかもしれませんが，がまんしてください。

A＄系がメロディー，B＄系がベース，D＄系がリズムです。

B＄系は，似たようなのがありますから工夫しだいでは，そうとう楽ができると思うので，がんばってみてください。

苦労した点

なんといっても，2チャンネルにわたって，ハード・エンベロープがかけられないということでした。はじめは，これに気づかず，B＄系とD＄系に使ってしまったのですが，それをRUNしたとき，思わず「ヴギャーッ」になってしまいました。

最後に

MSX2を使っている人は，SCREEN0のWIDTH80で打ち込んだほうがいいと思います。

B＄系は，ベーマガに載っていた楽譜と，ほとんどちがうのですが，MSXでは，こっちのほうがいいと思ったので，いやな人はかってに直してください。

関係ないことですが，僕は，今，MSX用のFM音源がほしくてしかたありません。お金がたまったら買おうと思っています。そしたらまた投稿するかもしれません。

参考にしたもの

アルファ，セガ・ゲームミュージックVOL.2と，それに付いていた楽譜。

★

GORRY先生より一言

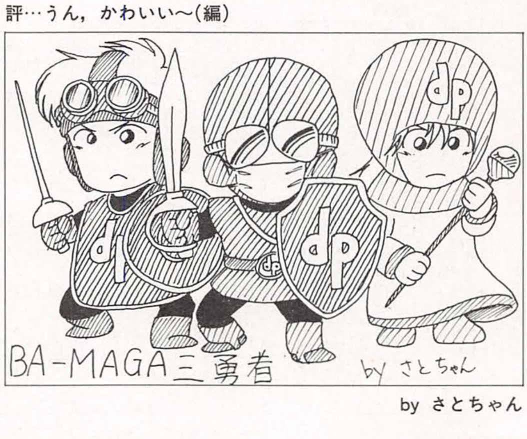
この曲，キー(もとになる音程)，パート数，ベース，リズムなど，原曲とはかなり異なったものになっています。それなのに，全然そんな気がしない仕上がりになっています。これは，原曲のイメージをよくつかみ，それをMSXで演奏しやすいようにしたアレンジによるものです(と思うけど)。この前もイメージを移植するように，と話したことがありますが，このプログラムはその見本となるでしょう。同系統のMMLを積んでいる機種（P6など）の人も移植してみてください。



by 石ピー君

評…笑わせてくれるぞ(影)

評…うん，かわいい〜(編)



by さとちゃん

★このハガキは，私がベーマガを買いはじめたときのものです。影さんと知り合って4年になるんですね。(東京都中野区・阿民沙14才)……【影：私は知らないぞ。つぐ美：読者の夢をこわさないでくださいね。影：ハーイ。】

カルテット－1，2面－のプログラム・リスト

```
10 SCREEN1 : COLOR 15,1,1 : WIDTH30 : KEY OFF
20 LOCATE 8,7 : PRINT"Q U A R T E T"
30 LOCATE 8,10 : PRINT"ｶ ﾙ ﾃ ｯ ﾄ"
40 LOCATE 9,17 : PRINT"(C)  S E G A"
50 SOUND4,0 : SOUND5,0 : SOUND6,7 :  SOUND7,28 : SOUND10,16
60 TE$="T150O4L16"
70 A1$="V14AV13F+DV14BV13GDV14AV13F+DV14AV13F+DV14AV13F+DV14BV13GDO5V14CV13O4GDV
14BV13GDV14AV13F+DV14BV13GDV14BV13G"
80 A2$="V14AV13F+DV14BV13GDO5V14CO4V13GDV14BV13GDV14AV13F+DV14BV13GDO5V14CO4V13G
DO5V14DO4V13GO5V14CO4V13GDV14BV13GDV14AV13F+D"
90 A3$="O5V14AV13F+DV14BV13GDV14AV13F+DV14AV13F+DV14AV13F+DV14BV13GDO6V14CV13O5G
DV14BV13GDV14AV13F+DV14BV13GDV14BV13G"
100 A4$="V14AV13F+DV14BV13GDO6V14CO5V13GDV14BV13GDV14AV13F+DV14BV13GDO6V14CO5V13
GDO6V14DO5V13GO6V14CO5V13GDV14BV13GDV14AV13F+D"
110 D1$="S0M2000C4R4R4R4C16C16R4R4"
120 D2$="S0M2000C6C6C6R4R4L16CCR4R8CCM4000C8M2000CCCC"
130 D3$="L4CCCCCCCC"
140 D4$="L4CCCCCCL16CCCCM4000C8M2000CC"
150 D5$="S0M2000C4M7000C4M2000C16C8C16M7000C4M2000C4M7000C4M2000C16C8C16M7000C4"
160 D6$="S0M2000C4M7000C4M2000C16C8C16M7000C4M2000C4M7000C4M2000R16CCM4000C8M200
0CCC"
170 B1$="L16O2V14G8.V12GV14G8.V12GV14G8.V12GV14G8.V12GV14G8.V12GV14G8.V12GV14G8.
V12GV14G8.V12G"
180 B2$="V14E8.V12EV14E8.V12EV14E8.V12EV14E8.V12EV14E8.V12EV14E8.V12EV14E8.V12EV
14E8.V12E"
190 A5$="V14L8O5G4F+DR8O4A4BB2R8BO5DGF+4GAR8F+EDD2.O4BO5C"
200 A6$="D4CGR8D4O4GG2.GAO5C4.O4BBG4DD2D2"
210 A7$="O5G4F+DR8O4A4BB2R8BO5DGF+4GAR8F+D16V12D16V14DD2.O4BO5D"
220 A8$="F4E-4DE-R8B-B-4A4GAR8GG1R1"
230 A9$="R8EDO4GR8EF+GR8BO5CDCO4BGAA1R1"
240 AA$="O5R8EDO4GR8EF+GR8BO5CDR8GF+DD1R1"
250 AB$="L16O4V13AV14AA4V13BV14BB4.V13GV14GV13GV14G8GV13GV14GV13AV14AA4O5V13DV14
DV13DV14DV13DV14DD8V13CV14CO4V13BV14BR8O5V13CV14CR8O4V13BV14BB2.V13GV14GV13GV14G
"
260 AC$="O5V13DV14DD8V13CV14CV13CV14CR8O4V13BV14BR8V13BV14BR8V13AV14AA4V13AV14AR
8V13GV14GR8V13BV14BB4.BBO5V13CV14CO4V13BV14BV13AV14AA1"
270 B3$="L8V14O2GO3GO2GO3GO2GO3GO2GBBO3BO2BO3BO2BO3BO2BO3BO3CO4CO3CO4CO3CO4CO3CO
4CO3CO4CO3CO4CO3CO4CO3CO4C"
280 B4$="O2AO3AO2AO3AO2AO3AO2AO3CCO4CO3CO4CO3CO4CO3CO4CO3DO4DO3DO4DO3DO4DO3D16V1
3D16V14DDO4DO3DO4DO3DO4DO3DO4D"
290 B5$="O2AO3AO2AO3AO2AO3AO2AO2F+F+O3F+O2F+O3F+O2F+O3F+O2F+O3O2GGO3GO2GO3GO2GO3
GO2GO3GO2GO3GO2GO3GO2GO3GO2GO3G"
300 B6$="O3CO4CO3CO4CO3CO4CO3CO4CO3CO4CO3CO4CO3CO4CO3CO2BBO3BO2BO3BO2BO3BO2BO3BO
2BO3BO2BO3BO2BO3BO2BO3B"
310 B7$="O3CO4CO3CO4CO3CO4CO3CO4CO3DO4DO3DO4DO3DO4DO3D16V13D16V14DDO4DO3DO4DO3DO
4DO3DO4DO3DO4DO3DO4DO3DO4D"
320 B8$="O2GO3GO2GO3GO2GO3GO2GO3GO2GO3GO2GO3GO2GO3GO2GO3GO2EO3EO2EO3EO2EO3EO2EO3
EO2EO3EO2EO3EO2EO3EO2EO3E"
330 B9$="O3CO4CO3CO4CO3CO4CO3CO4CO3CO4CO3CO4CO3CO4CO3CO4CO3DO4DO3DO4DO3DO4DO3DO4
DO3DO4DO3DO4DO3DO4DO3DO4D"
340 D7$="CCCR16M7000C4M2000CCR8M7000C8.M2000CCCCR16M7000C4M2000CCR8M7000C8.M2000
CCCCR16M7000C4M2000CCR8M7000C8.M2000CCCCR16M7000C4M2000CCR8M7000C8.M2000C"
350 D8$="CCCR16M7000C4M2000CCR8M7000C8.M2000CCCCR16M7000C4M2000CCR8M7000C8.M2000
CCCCR16M7000C4M2000CCR8M7000C8.M2000CM7000C8C8C8C8M2000R16CC8CCC"
360 D9$="CCCR16M7000C4M2000CCR8M7000C8.M2000CCCCR16M7000C4M2000CCR8M7000C8.M2000
CCCCR16M7000C4M2000CCR8M7000C8.M2000CM7000R16CC8C8CCR16CC8R16CC"
370 DA$="L4R4CCCR4CCCR4CCCR4CCC"
380 DB$="R4CCCR4CCCR4CCCR16L16CC8C8R8CC8R8CCC"
390 DC$="C4C8.M2000CCCC8M7000C4R4C8.M2000CCCC8M7000C4R4C8.M2000CCCC8M7000C4R4C8.
M2000CCCC8M7000C4"
400 DD$="R4C8.M2000CCCC8M7000C4R4C8.M2000CCCC8M7000C4R4C8.M2000CCCC8M7000C4R16CC
8C8CCR16CC8R16CCC"
410 PLAY TE$,TE$,TE$
420 PLAY A1$,"V14O2G1G1",D1$
430 PLAY A2$,"E1E1",D2$
440 PLAY A1$,B1$,D3$
450 PLAY A2$,B2$,D4$
460 PLAY A3$,B1$,D5$
470 PLAY A4$,B2$,D5$
480 PLAY A3$,B1$,D5$
490 PLAY A4$,B2$,D6$
500 PLAY A5$,B3$,D7$
510 PLAY A6$,B4$,D8$
520 PLAY A7$,B3$,D7$
530 PLAY A8$,B5$,D9$
540 PLAY A9$,B6$,DA$
550 PLAY AA$,B7$,DB$
560 PLAY AB$,B8$,DC$
570 PLAY AC$,B9$,DD$
580 PLAY AB$,B8$,DC$
590 PLAY AC$,B9$,DD$
600 PLAY A1$,B1$,D5$
610 PLAY A2$,B2$,D5$
620 PLAY A1$,B1$,D5$
630 PLAY A2$,B2$,D6$
640 GOTO 500
```

MSX

★影さんの正体は，ブラックオニキスのゾンビだったんですか。(北海道室蘭市・bシタケY14才)……【**編**：金ない，力ない，しつこいだけと言ってますよ。**影**：くーっ，言ってくれるねー。**編**：何，よろこんでんの？】

THE GAME MUSIC PROGRAM

PC-8801 mkIISRシリーズ(N88-BASIC V2モード)用

恋のホットロック

だーてェ・えんずェる

友人がコナミのVol. 3のテープを持っていたので,借りて聞いてみました。が,私が聞いたことがある曲といったら沙羅曼蛇とル・マンだけでしたので,他の曲を聞いても何とも思いませんでした。

ですが,何回も聞いているうちに,恋のホットロックの曲が気に入ってしまいました。この曲を聞いていると,昔テレビで放映していた,セサミストリートを思いだして,何となく懐しくなってきました。

ほかにも,ラ・バンバやロック・ミー・アマデウス等,本当にすばらしいです。

プログラムについて

このプログラムは,'87年8月号のMZ-2500用小池清人氏のものをベースに,自分なりに作ってみました。ベースのプログラムにはなかったシンセドラムを追加しました。友人がシンドラの音を聞いて,へんじゃない?といってたけど,自分もそう思ってます。

音色を作るのはヘタなので,ROMの音色を使いました。

苦労した点

何といっても,このゲームがどこのゲーム・センターにもなく,また,私が買った雑誌にも,それに関するものがなくて,ゲームのイメージというものがつかめなくて苦労しました。ですから,60分テープのAB面にこの曲をダビングして,部屋にいるときはいつも聞いてました。

それでやっとプログラム作りに入るわけですが,まずベースになるプログラムを数小節ごとに区切って,紙に書いていき,紙の上でプログラムをRUNさせます(意味わかります?)。そして,それを打ち込んでBUG取りをし,RUNしてOKがでれば完成となるわけです。

また,打ち込む前には,必ず家にあるピアノで,弾いて確かめてます。そして,ドラムパートがあったときには,その曲のテンポを調べて,メトロノームを使って口でドゥとかツゥーとか言って,自分がリズムマシンになったつもりで歌います。

これが,いつも私がしている過程でした。チャンチャン。

最後に

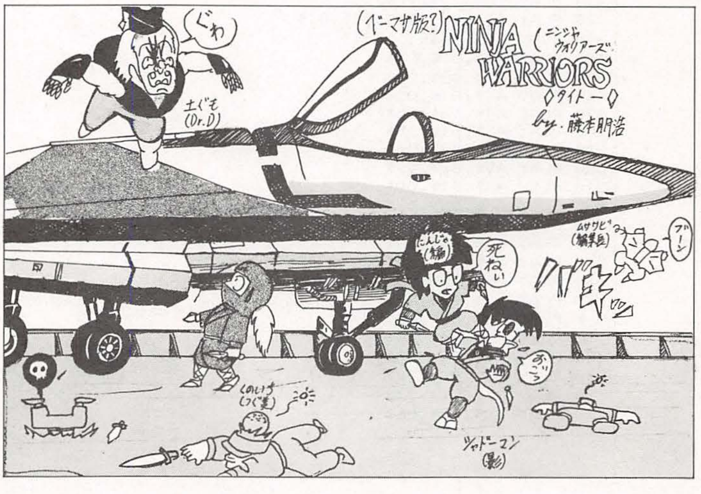
某誌に,SEGAのファンキーK・H氏とMr. BO氏のインタビューの記事が載ってました。私は,あのカルテットの曲,とくに1～2面の曲を聞いて以来,ファンキー氏のファンになりました。あのベースラインがなかなか良くて,自分では作曲みたいなことはしたことがないので,もう,すごいの一言です。

僕もあんな人になりたいですマル。

話変わって,今ドラスピ3面の曲の移植と,アフターバーナー(メロディ入り)をプログラムしてます。アフターバーナーに関しては,割り振りとディストーション・ギターの音色で悩んでます。

GORRY先生より一言

88のわりに多い音色。これは@コマンドでROMのプリセット音をセレクトして,すぐYコマンドでレジスタを直接書き換えています。この方法だと,データ計算は大変ですが,音のとぎれをなくすことができます。ちょっとハイテクですね。しかし,PLAY文のあたりを見てみると,実際に鳴っているのは4音。2音も余らせるとはもったいない。PSGでVGMを作ってる人にしかられますよ。エコーやデチューンなどに有効に使いましょう。



by 藤本朋浩

評…くつ、ゆかいだね(編)

★「ドバーン,ピュー,ドバーン,ピーピー,バンバン!」ここで問題です。今,私は何というゲームをやっているのでしょうか?(東京都中野区・有賀清一11才)……【影:自作のゲームだなんていうんだろ。どうだい。】

```
10 '    Welcome !
20 '  Where are you reading this magagine now ?
30 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD:CONSOLE 0,25,0,1
40 ON HELP GOSUB *HE:HELP ON
50 '
60 ' Simple is best.
70  POKE &HE216,195:POKÉ &HE217,40:POKE &HE21A,176:CMD STOPM
100 '    COME ON !!
110 ' tr.  [K/A]=32*(KS)+(AR)
120 TR1$="@23Y80,85Y84,85Y88,85Y92,53":TR2$="@23Y81,85Y85,85Y89,85Y93,53":TR3$="
@23Y82,85Y86,85Y90,85Y94,53"
130 '
140 ' KEY 2,"&":KEY 3,"<":KEY 4,">":KEY 7,"LIST 300-"+CHR$(13)
300 '  Melody  Ch. 1
310 M0$="T155L8"
320 M1$="O6V13DR<BR>C+&C+&C+<A&AA>C+<B&BG"
330 M2$="BA&A&A&A&ARFAB&B&B&B&B&B&B&B&B"
340 M5$="ARF+RE&E&EG&GGF+RERC+ER"
350 M3$="@5O5V9"+M5$
360 M4$="DD&D&D&DRV8ERDD&D&D&DRRV9"
370 M6$="@12O6V8F+&F+F+&FED&DE&EC+<A&A&A&A&A&A>"
380 M7$="RF+F+&F+F+EDEC+&C+A&A&A&A&A&A"
390 M8$="F+&F+F+&F+ED&DE&EC+<A&A&AA>C+E"
400 M9$="A&A&A&AA&AAA&AAAAA&ARR"
410 MB$="AA>C+EGCC+<ARRRRRRR"
420 MA$="@45O5V13"+MB$
430 MC$="AA>C+EGCC+<A&AA>C+EGCC+<A"
440 MD$=TR1$+"O5V13E&E&E&EG&G&G&GA&A&A&AB&B&B&B"
500 '  Sub Melody  Ch. 2
510 ' S0$="T132L8"
520 S1$="O5V12ERERE&E&EC+&C+C+ED&D<B>"
530 S2$="DC&C&C&C&CR<A>CD&D&D&D&D&D<B>D&D"
540 S5$="C+RDRC+&C+&C+<B&BBA>RC+R<A>C+R"
550 S3$="@5O5V9"+S5$
560 S4$="<BB&B&B&BRBRBB&B&B&BRR>"
570 S6$="@12O5V8A&AA&AAAA>C+&C+<AE&E&E&E&E&E"
580 S7$="RAA&AAAAAE&E>E&E&E&E&E&E<"
590 S8$="A&AA&AAAA>C+&C+<AE&E&EEA>C+<"
600 S9$="C&C&C&CD&DDC+&C+C+C+C+C+&C+"
610 SA$="@45O3V11"+MB$
620 SB$="O4A&A&A&A>C&C&C&CD&D&D&DE&E&E&E"
700 '   Bass  Ch. 3
710 ' B0$="T132L8"
720 B1$="O3@V127RRA&ARRA&ARRA&ARR"
730 B2$="A&ARRF&FRRF&FRRG&GRRG&G"
740 B5$="AAAAAEF+A&AAAAAEAG&G"
750 B3$="@3O3@V127"+B5$
760 B4$="GGGGDEG&GGGGGDEG"
770 B6$=">D>D<D>D<D>D<D>D<<A>A<A>A<AB>CC+<"
780 B7$=">F>F<F>F<G>G<GA&AAAAA&A<"
790 B8$="AA>C+<A>CCECDDFDEEG+E"
900 '  B.D. & S.D. & H.H.   Ch. 4
910 H0$="T155L8Y7,49Y6,7S0"
920 H1$="RRRRRRRRM1000CCCM3000CCCM4000CC"
930 H2$="M700CCM4000C&CM700CCM4000C&CM700CCM4000C&CM700CCM4000C&C"
940 H3$="M700CM4000C&CM700CCM4000C&CM1000CCCCCRY6,1M4000C&CY6,7"
950 H4$="M700CCM4000C&CM700CCM4000C&CM700CCM4000C&CM900C16C16C16C16M4000C&C"
960 H5$="M700CCM4000C&CM700CCM4000C&CM700CCM4000C&CC16C16C16C16CC"
970 H6$="M700CCM4000C&CM700CCM4000C&CM700CCM4000C&CM700CCM4000C&CM700C"
980 H7$="CM4000C&CM700CCM4000C&CM700CCM4000C&CM700CCM4000C&C"
1000 '  TOM TOM  Ch. 5
1010 T0$="T155L32O4"
1020 T1A$="V15F+V13FV11EV9E-V7DV5D-R16"
1025 T1B$="R8R8"+T1A$
1030 T1$=T1B$+T1B$+T1B$
1040 T2$=T1A$+T1B$+T1B$+T1B$+T1B$
1050 T3$=T1A$+T1B$+T1B$+"RRRR"
1060 T4$="L8RRRRRRRRRRRRRL32"+T1A$
2000 '    HELP ME !!
2010  CMD PLAY M0$,M0$,M0$,H0$,T0$
2020  CMD PLAY TR1$+M1$,TR2$+S1$,TR3$+B1$,,T1$
2030  CMD PLAY M2$,S2$,B2$,,T2$
2040  CMD PLAY M1$,S1$,B1$,,T1$
2050  CMD PLAY M2$,S2$,B2$,H1$,T3$
2060  CMD PLAY M3$,S3$,B3$,H6$
2070  CMD PLAY M4$,S4$,B4$,H7$
2080  CMD PLAY M5$,S5$,B5$,H6$
2090  CMD PLAY M4$,S4$,B4$,H7$
2100  CMD PLAY M6$,S6$,B6$,H2$
2110  CMD PLAY M7$,S7$,B6$,H2$
2120  CMD PLAY M8$,S8$,B6$,H2$
2130  CMD PLAY M9$,S9$,B7$,H3$,T4$
2140  CMD PLAY MA$,,MB$,H4$
2150  CMD PLAY MB$,SA$,MB$,H4$
2160  CMD PLAY MC$,MC$,MC$,H4$
2170  CMD PLAY MD$,SB$,B8$,H5$
2180 GOTO 2020     :' GOTO 2060:' Repeat
2190 '
2200 *HE:HELP OFF:END
```

★サザエさん一家は，月に一度はドロボーに入られる。なんて無用心なんだ。あ，影さんも。(千葉県船橋市・**ドラゴン特攻隊11才**)……【**影**：もしかして…，ちょっと心配なので，今日は帰らせてもらいます。それでは。】

あくせすROOM

創刊70号ザ・ベスト・プログラマー・コンテスト

順位	作品No.	作品名	得票数
1位	4-29	N-TYPE	458票
2位	4-12	OUT-LAND	317票
3位	4-15	ＰＥＡマン「脱出の巻」	268票
4位	4-32	消えた王様の冠	265票
5位	4-37	SILENT VOICE	251票

（３月18日現在の集計結果です）

編：いよいよ，４月号のベスト・プログラマー・コンテストの中間発表データがまとまりましたよ。

Dr.D：予想どおり「N-ＴＹＰＥ」の人気はすごいようだな。N-ＢＡＳＩＣでここまで人気を集めるとは，たいしたものじゃ。そのあとは，ＭＳＸ，ＭＳＸ２，ＰＣ-88とベーマガ読者の中でユーザーの多い機種がつづいておる。一番びっくりしたのは，第５位に入ったＳＣ-3000用「ＳＩＬＥＮＴ　ＶＯＩＣＥ」じゃ。

編：SC-3000の投稿は最近だんだん少なくなってきはじめているだけに編集部としても驚きでした。

影：ＰＣ-8001やＳＣ-3000などのプログラムが選ばれているということは，本当におもしろいプログラムは機種に関係なく選ばれるということですね。

Dr.D：そうじゃな。マイナー機種の人達でも十分ベスト・プログラマーを狙えるというわけじゃ。

編：さて，今月号ではどのプログラムが１位になるのか？

読者のあくせすコーナー

○「Archi TEC Ｘ！」ではメンバーを大募集しています。X68K，Ｘ１ユーザーなら誰でもＯＫです。くわしくは，60円切手同封のうえ下記の住所までお送りください。

（〒598 大阪府泉佐野市大宮町12-6・**袋谷幸宏**）

○ＦＧＳ（ファイナル・ゲーマーズ・スピリット）では，ＭＳＸ，セガ，ファミコン，アーケード等のゲームの攻略を載せた会報を月に一度発行しています。興味のある方，またゲームに燃えている人達，ぜひ入会してください。くわしくは60円切手１枚と氏名を書いた紙を同封し，下の住所まで送ってネ。

（〒343 埼玉県越谷市瓦曽根１-９-５・**鶴渕考一**）

○ザ・ベスト・プログラマー・コンテストをするそうですが，編集部からはベスト・ミュージック賞，ベスト・アイデア賞，ベスト・キャラクター賞，ベスト・テクニック賞などをもうけてはいかがですか？追加として，ベスト・ポケット・コンピュータ賞もぜひもうけてください。

（福岡県宗像郡・**田村真一**）

編：プログラム・コーナー常連の田村真一くんからのおたよりです。おもしろいアイデアなので編集部でも検討してみたいと思います。

明日のSTAR PROGRAMER

「ＫＥＮＧＯ」（群馬県碓氷郡・**清水潤一**）

「ＳＩＭＯＮ」（和歌山県有田郡・**南方宏和**）

「ＤＡＲＴ」（千葉県印旛郡・**藤川宗哲**）

「ＢＯＯＮ」（宮城県岩沼市・**清水隆行**）

「ＲＯＢＢＥＤ　ＦＡＩＲＹ」（茨城県東茨城郡・**瀬谷吉彦**）

「ＲＥＳＴＩＡ」（千葉県八千代市・**三枝正稔**）

「Save the egg」（茨城県勝田市・**徳山雅史**）

投稿ありがとう!!

だーてェ・えんずぇる／神谷成導／桐山直己／酒寄正章／加藤寿生／清水潤一／佐野弘明／瀬谷吉彦／重枝賢史／ＡＣＦ-ＭＥ！／森重隆文／仲間裕之／堀内智史／西山伸泰／兼石雅彦／桑原一哲／山口博史／毛呂山太郎／安江信吾／C.A.T.ＳＯＦＴ／田村浩一／ミトッチ／寺井　章／横川孝広／小西修三／矢田貴之／ぴーぴー・たけ／清水隆行／藤川宗哲／南方宏和／栗原　昭／こいくん／小松賢治／樋場直人／中川　剛／三枝正稔／菊知篤宣／徳山雅史／竹治秀敏／湯原秀貴／比舗興人／松浦正明／鈴木俊哉／田中　勝／湯原清吾／山崎貴司／松平義弘／角田幸希／神前幸造／住吉泰征／大島竜次／長沢　薫／合野口盛史／富岡素朗／池上雅澄／若宮一樹／べんとら／XANAC／江坂秀明／川原保則／Ｐ６は不滅だ！／沢田末正／末富　悟／ズオ／飯田浩／但馬康宏／玉置昇三／中谷恵一郎／番場　誠／松田英美／渡辺洋丈／秋月　誠／伊東智則／Kimch／謎のパズル大好きおじさん／青山尊士／福原　努／水野圭郎／ＢＥＬＰＨＡ／小関十三次／Random田村from高槻／吉田亮一／八反田　章／伊澤貴弘／下中順司／川嵜　修／伊藤歩雅／湯浅秀昭／またの名はＣＨＯＩＳ／伏谷康則／多田雅一／渡辺幸男／菊池桃子の恋人／白井俊明／森　浩一／不器用貧乏／一ノ瀬みゆき／SPN／桜田芳之／桑田明信／渾川正之／染谷隆行／大脇寿忠／日比野宗博／清野智弘／友政成重／小林大／竹内　守／清水健年／深谷　崇／竹島淳二／コエダ家具／岡田晃志／坂本ピューマ／深沢　豪／二宮裕行／萩原一搏／稲葉　忠／佐藤秀継／水谷勝／井村屋の中華まん／山村嘉宏／斉藤浩已／広田竜平／直野篤史／MACHAKI／滝澤秀博／井藤功久／上原　周／千葉英克／林　一宏／佐井川泰治／関口正幸／野島清和／EMG／岩井人志／住吉政英／石川敦彦／福吉昌之／稲葉忠彦／武田新二郎／阿部信秀／ABIKO／辻村裕之／上野　仁／Ｆai／高木寛／藤原隆太／谷　謙二／松本恵一

★まだまだ，たくさんの人たちの投稿がありました。全員紹介でなくくてゴメンネ！これからも，どしどし投稿してくださいネ！

マイコンスーパーソフトコーナー

SUPER Soft CORNER

このコーナーは，ビデオゲームやパソコン・ゲームなど，「スーパー・ソフト」といえるすぐれたゲームソフトを紹介しているページです。

最新ビデオゲームを，攻略法をまじえて紹介する「ビデオゲーム・コーナー」や，「チャレンジ！アドベンチャー・ゲーム」「チャレンジ！ロールプレイング・ゲーム」などの人気コーナーをはじめ，新作のすぐれたゲームを紹介する「特選パソコン・ゲーム」「スーパーソフト・ニュース」などで構成されています。

このコーナーで取りあげてほしいゲームソフトがありましたら，編集部までお知らせください。編集部では，みなさんの協力を得て，より楽しいページにしていきたいと考えています。

CONTENTS

グラディウスII ©コナミ

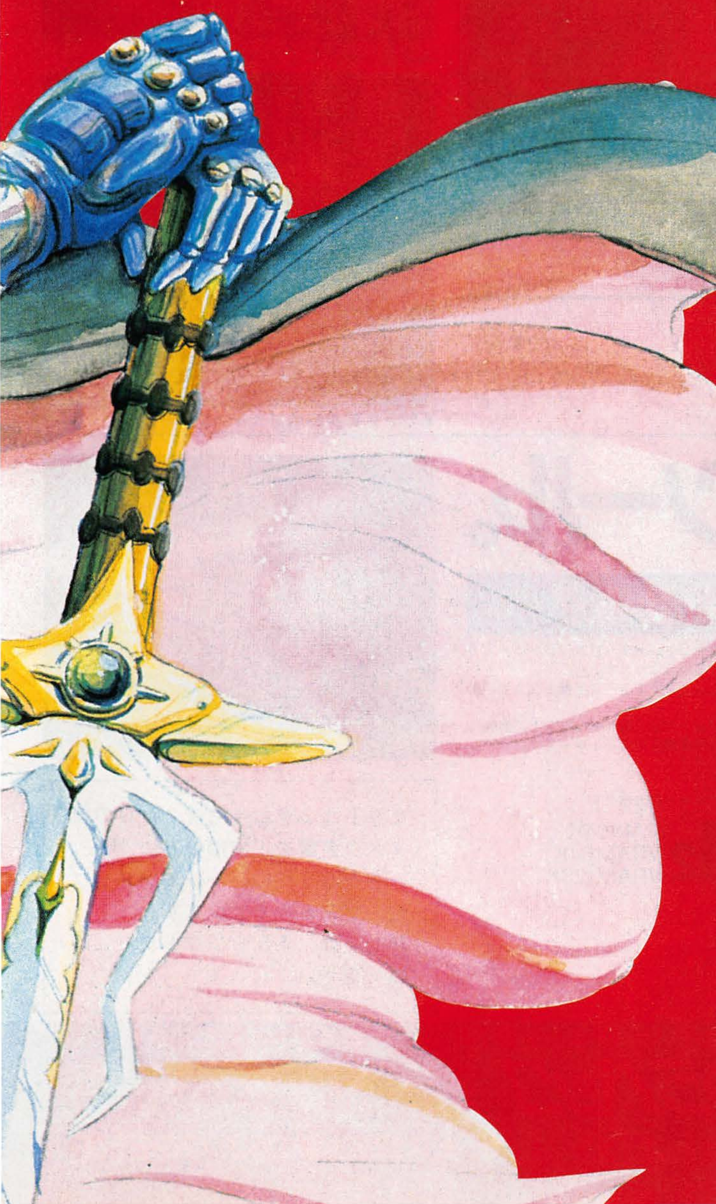



5th ANNIVERSARY
創立5周年記念作品
ハイドライド3
また

Active Role Playing Game

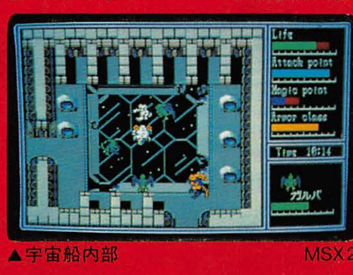
HYDLIDE 3
THE SPACE MEMORIES

ひとつ、永遠の名作が誕生した。





▲マッドドラゴン　　PC-8801mkIISR



▲宇宙船内部　　MSX2

■PC-8801mkIISR以上（FA,MA,VA対応）要2ドライブ・5″2D・2枚組
■MSX 専用 MEGA ROM ……4メガロム
■MSX2 専用 MEGA ROM ……4メガロム
各¥7,800



ハイドライド ブロンズパック

MSX ハイドライドIIとハイドライド3の特別2本組パッケージ

¥9,980

好評発売中!!

更・に・S・U・P・E・R

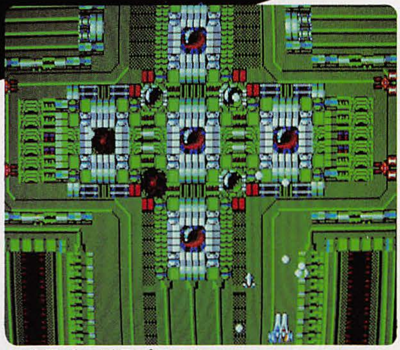


▲臨場感を盛り上げる迫力のアニメシーン

創立5周年記念作品

5th ANNIVERSARY

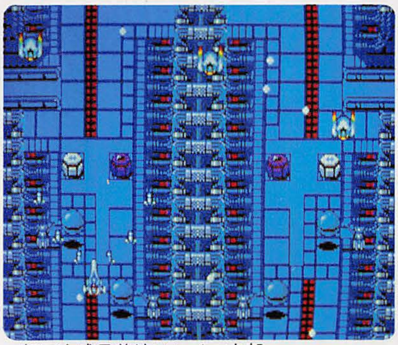
★2人で共同出撃。2機のネオ・ストーミーガンナーは、それぞれ縦・横に合体可能。（もちろん1人でもプレイ可能）
★パイロットとコ・パイロットの交替OK！合体時の状況に応じて、一方がパイロット(操縦士)、もう一方がコ・パイロット(オプションウェポン操作)となります。
★オプションウェポンは11種類。ゲーム中にコ・パイロットの操作により、任意のオプションウェポンに変更可。このオプションウェポンは1人プレイ時でも使用可能。
★シールドエネルギーに加えて、ドッキングエネルギーを採用。2機の合体は、ドッキングエネルギーが一定値以上ないとできません。そして、このドッキングエネルギーは2機が分離している間に増加。
★ネオ・ストーミーガンナーは、スピードを3段階に調節可能。
★ステージ数は14。高速スクロールステージあり。
★640×200ドットの高解像度により、MSX2のレイドックに勝るとも劣らない美しいグラフィックスを実現（X1 turboのハイレゾリューションにも対応）。オープニング、エンディングはもちろん、各種アニメーションを挿入。
★BGMはPSGをフルに使いきった16曲。そしてFM音源対応の、高感度ステレオサウンド。
★途中ゲームデータは、データディスクにセーブ。
★当然ジョイスティックにも対応。



▲惑星ゾンデEプラント



▲惑星ゾンデ上空



▲超巨大惑星基地ソレイユ内部

SUPER LAYDOCK MISSION STRIKER

© 1987 T&E SOFT

X1 スーパーレイドック

5"2D・2枚組 ¥6,800（1ドライブ作動可）

絶賛発売中!!

最強のCGツール。

ピクセル2がグレイドアップして新登場!!



★MSX2の機能を十分に生かしたグラフィックエディター(3モード対応)。スプライトエディター、パターンエディターの3種類のプログラムが組み込まれています。今回新たにパターンエディターには、アニメテスト機能が加わりました。作製したキャラクターを画面上で自由にアニメイトすることができます。
★グラフィックエディターは、ピクセル2と同様、スクリーンモード5（256×212ドット16色）とスクリーンモード8（256×212ドット 256色）に対応しているうえ、さらにスクリーンモード7（512×212ドット 16色）にも対応できるようになりました。
★もちろん、ピクセル2と完全データ互換となっています。
★ピクセル3は、ディーヴァ、レイドックなどの開発に使用されたT&Eの最強CGエディターです。

●MSXマークはアスキーの商標です。

ピクセル Pixel 3

MSX2用CG製作ツールボックス

© 1987 T&E SOFT

MSX 2 RAM64K VRAM64K VRAM128K

3.5"2DD・¥6,800

好評発売中!

ピクセル2をお持ちで2DDのディスク装置をご使用の方に、現在、ピクセル3へのバージョンアップサービスを行っています。
詳しくは、T&Eソフトまでご連絡ください。

T&Eの製品が、全国の郵便局でもお求めできるようになりました。

お近くにパソコンショップのない方、簡単な手続きでT&Eの製品がお手元に届きます。

ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名、会社名その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけで希望の商品が一週間ほどで届きます。

T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集中!! ★T&E SOFTテレフォンサービス ☎名古屋〈052〉776-8500

これがウォーゲームの新しい〃かたち〃です。

つい最近まで、ウォーゲーム＝ボードゲームの等式があたりまえでした。いや、現在もまだそれが普通なのでしょう。しかし、パソコンゲームにもボードゲームのシステムをたくさん採り入れたソフトウェアが数多く開発されるようになりました。

このたび、T&E SOFTは、『ディーヴァ』という壮大なコズミックストーリーに基づいた本格SFシミュレーションウォーゲーム『カリ・ユガの光輝』を制作リリースしました。ボードゲームの良さ、面白さなどを加味した上で、さらにパソコンならではのシステムを導入した、新しい〃かたち〃のシミュレーションウォーゲームです。

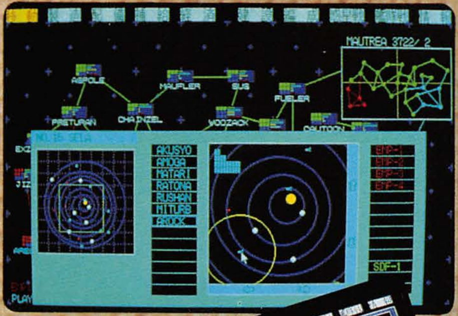
『カリ・ユガの光輝』は、3-D表示、想定実座標シミュレート、最適化思考ルーチン（ゲーム展開がよりスピーディになります）、さらに人工知能など、従来のウォーゲームにはあまりなかった新しいアイディア、新趣向をふんだんに盛り込みました。

T&E SOFTは1988年、シミュレーションウォーゲームの新しい〃かたち〃を求めて挑戦しつづけます。御期待下さい。また、『カリ・ユガの光輝』に対するユーザー皆さんからの御意見、御感想等を募集しています。次のステップアップのために、今後のシミュレーションゲーム作りの参考にさせていただきます。

ディーヴァ・ストーリー7〈終章〉

カリ・ユガの光輝

©1988 T&E SOFT



◀戦略を練るメインスクリーン。



◀人工知能艦隊戦



◀3D表示による惑星戦

★星系数30、総惑星数151にも及ぶ広大なヴィシュヌ銀河を、緻密にシミュレート。

★軍事的戦略に加え、星系及び惑星の経営戦略が勝敗を左右。

★各星系内は想定実座標によって表現され、平均5個の惑星が軌道上を移動

★合計151の惑星は、それぞれ変化に富んだ地形で構成され、各種建造物保有

★ディーヴァ1〜6のストーリーも、各シチュエーションにより、シナリオを設定。

★データ互換により、他6機種の主人公も艦長に任命可能。

5th ANNIVERSARY SINCE 1982 T&E SOFT Inc. 創立5周年記念作品

▶絶賛発売中!! ▶▶▶▶▶

PC-9801 VM/VX……5″2HD……¥7,800
UV/UX…3.5″2HD……¥7,800
★PC−286シリーズ動作可。

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。（送料サービス・速達希望の方は300円プラス）
■マガジンNo.17ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。（葉書での請求はお断わりします）
■'88年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください。（葉書での請求はお断わりします）

T&E SOFT ®INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.17 請求券 ベーマガ5月号

'87総合カタログ 請求券 ベーマガ5月号


この春エニックスがおお
4月下旬
悪魔の封印が解きはなたれる…。
ANGELUS
アンジェラス～悪魔の福音～
世紀末を震撼させて、いま、何かが始まる…。
Mark of Ramses II,
King of Egypt,1324–1258 B.C.
Symbols, Signs & Signets
ブライアン・Dパール新聞記者、今回の奇病に関する調査を意欲的にこなしていく。事件が核心に近づくにつれ、いくつかの不思議な状況に遭遇する。
販売元 Konica コニカエニックス株式会社
発行元 ENIX 株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345

くりします。2大AVG!!

神秘体験。これがネオ・オカルトAVG!!

ペルーで…日本で…そしてロンドンでも…!?
世界各地で突然発生した謎の奇病。
その原因をつきとめるべく記者ブライアンは調査を開始する。
すべての現象が同一線上で結びついた時、
そこにはさらに恐しい極限の事実が存在していた。



プロローグ

西ドイツ最大の建設会社であるバイエルン・カンパニーは現在ヘルーにてピラミッド移転、そして、その跡地にダムを建設するという一大事業にとりくんでいた　ダムもぶじ落成し祝典が催される中、突然その事件は起こった　バイエルン・カンパニー副社長であるシュミットという男が急に苦しみだし、その場に倒れたのである　全身が緑色に変色し、ただれ、血管が浮きだすという悲惨な状態!/検死の結果は正体不明の奇病であるということだけで片付けられた　しかし、それと同じ奇病は遠く離れた地、日本でも発生していたのだ…!?
翌日、事件のあらましを聞かされたブライアンは急きょ出張先よりロントンに戻ってくるのだが、彼自身もその飛行機の中で、その奇病と遭遇することになるのである
この時からブライアンは逃れることの出来ない不思議な運命を歩み始めていくのだった!!

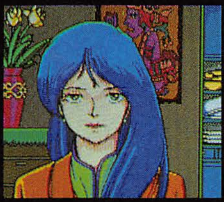


●これまで謎解きがすべてだったAVGに新たな感覚の波動!!
●臨場感あふれるアップテンポのゲーム展開に気分はノンストップ・エキサイト!!
●謎が謎をよぶシナリオは原稿用紙で1000枚をこえた!!
●土器手司(ダーティーペア)描き下ろしによるオリジナルフルグラフィック(アニメ処理)。シーン数は100枚以上!

アプリシエイションシステム

ゲームを解きおえた方へ…
何ひとつKEYに触れることなくオープニングからエンディングまでをひとつのドラマとして鑑賞出来るモードを搭載しました。





スタッフ

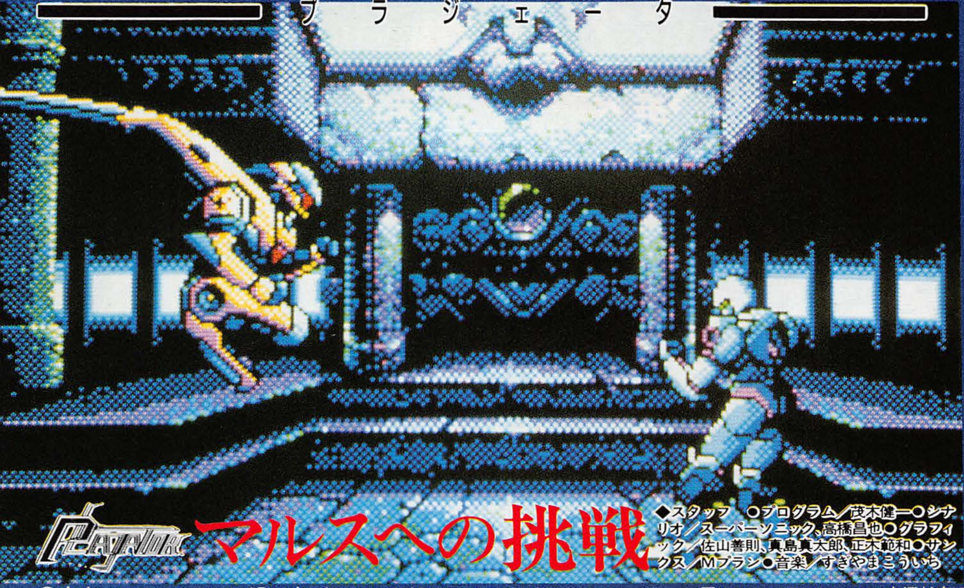
キャラクターデザイン　土器手 司
原作・シナリオ　会川 昇
音楽　すぎやまこういち
デジタイズ・グラフィック構成　大田 貴
プログラム　BROKEN HEART

対応機種 ■PC-8801FA/MA■PC-88VA■PC-8801FH/MH■PC-8801mkIISR/TR/MR/FR V2モード2ドライブ専用 5インチディスク版4枚組…¥8,200
●ステレオFM音源(サウンドボードII)対応

PLAJATOR

プ ラ ジ ェ ー タ

近日発売!!



マルスへの挑戦

◆スタッフ　○プログラム／茂木健一○シナリオ／スーパーソニック、高橋昌也○グラフィック／佐山善則、真島真太郎、正木範和○サンクス／Mプラン●音楽／すぎやまこういち

模型屋

模型屋で新しいパーツを買って、君の「ラウンド・ギア」をパワー・アップしよう



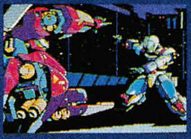
セットアップ

試合前に君の「ラウンド・ギア」をセットアップ、敵に合わせてうまくパワーを配分しよう



戦闘イメージ

プラジェータ・バトルとは、高性能コンピュータとロボテックを応用し、精密に造られたロボットを外部リモコン操作によって格闘させるゲームだ



マルス

グラントチャンピオン・マルスの座につく少女、彼女の戦いぶりはその外見とは対照的にハードだ



●完全アニメーションで繰り広げられる衝撃のバトリングモード!
●それぞれ得意攻撃をひっさげた個性的なライバルが20機以上登場!●ゲーム音楽の巨匠すぎやまこういちによるポップ感覚のオリジナル音楽全20曲以上!

■X1turbo/II/III/Z(FM音源対応)5インチディスク版3枚組(2ドライブ専用)¥7,800
■PC-8801FA/MA、PC-88VA、PC-8801FH/MH、PC-8801mkIISR/FR/MR/TR(V2モード)2ドライブ専用・5インチディスク版3枚組¥7,800

夢の超本格大冒険ロールプレイングゲーム

DRAGON QUEST II

ドラゴンクエストII 悪霊(あくりょう)の神々(かみがみ)

新たなる舞台ローレシアから始まる夢の大冒険ロマン!!

ある日、ここローレシアのお城にひとりの傷ついた兵士が、たどりついたのです。「ローレシアの王様！大神官ハーゴンの軍団が、我がムーンブルクのお城を…！ハーゴンは、まがまがしい神を暗闇から呼び出し、世界を破滅させるつもりです。こ、このままでは、や、やがて、サマルトリアも ローレシアも… う…、うぐっ！」それだけ言うと、兵士は、息を引き取りました 邪神の使徒・大神官ハーゴン！彼のため平和が、乱されようとしているのです ローレシア国王は、若き王子に命じました

「王子よ そなたもまた、勇者ロトの血を引きし者。その勇気と力で、邪教の教祖・大神官ハーゴンを打ち滅ぼしてまいれっ サマルトリアとムーンブルクには、おなじロトの血をわけた者がいるはず 彼らを見つけ、仲間にするがよい ゆけ、王子よ！」そう、ローレシアの若き王子、それが、あなたです あなたの旅は、再び、はじまったのです

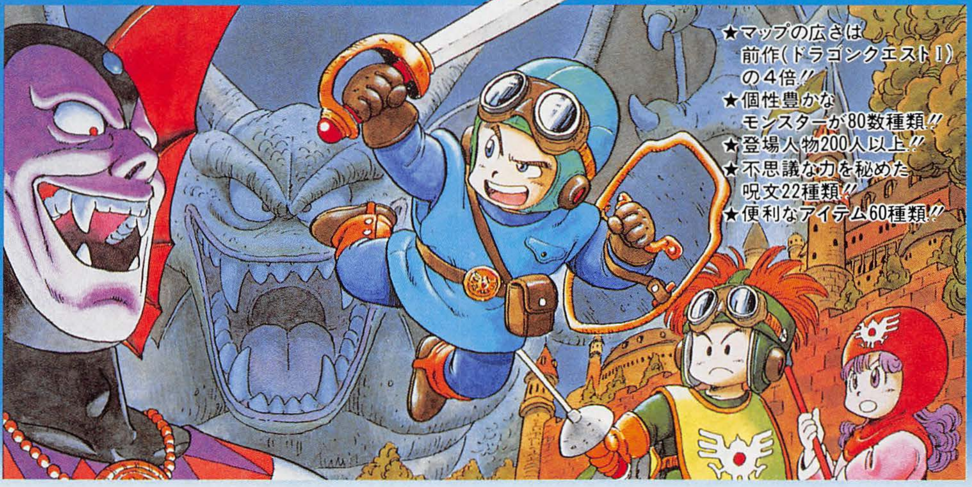
スタッフ

●シナリオ・堀井雄二
●プログラム・株チュンソフト
●モンスターデザイン・鳥山 明
●音楽・すぎやまこういち
●企画制作・株エニックス

おまたせしました!!

MSX2版 2メガROM RAM64K・VRAM128K以上

5月中旬発売!! ¥6,800





MSX 2メガROM (RAM16K以上)¥6,800 **絶賛発売中!!**

MSX2版で登場!!

(仏陀の聖戦) GANDHARA(ガンターラ)

シナリオ・イラスト/槙村 正
プログラム/日高 徹
音楽/すぎやまこういち

MSX2版 RAM64K・VRAM128K以上 3.5インチディスク 2DD(2枚組)
絶賛発売中!! ¥7,800

■X1turbo/II/III/Z(FM音源対応)
5インチディスク版2枚組(2ドライブ専用) ……¥7,800
■PC-8801FA/MA、PC-88VA、PC-8801FH/MH、PC-8801mkII SR/FR/MR/TR(V2モード)2ドライブ専用
5インチディスク2枚組 ……¥7,800
■FM77AV/EX40/EX20/40/20
(AV専用)2ドライブ専用
3.5インチディスク2枚組 ……¥7,800



新次元プレイヤー成長型トーナメントプロゴルフゲーム

ワールドゴルフII

●アマチュア・国内プロ・世界トッププロとプレイヤーがどんどん成長して行く。めざすは、世界トッププロだ。
●トレーニング、トーナメントモードの2構成・全72ホール！トーナメントモードでは、なんと合計100人のゴルファーが登場！
●ボールの弾道にあわせたスムーズスクロール。ズームアップ機能付。
●賞金制度と資格制度あり。

構成・プログラム/村守将志
イメージグラフィック/真島真太郎
音楽/すぎやまこういち

MSX2版 RAM64K・VRAM128K以上 3.5インチディスク 2DD(2枚組)
絶賛発売中!! ¥7,800

■PC-8801FA/MA
■PC-88VA、PC-8801FH/MH
PC-8801mkII SR/FR/MR/TR
5インチディスク版2枚組 ……¥7,800
■PC-9801/VX/VM/M/E(FM音源対応)
5インチディスク版(2HD) ……¥7,800
■PC-9801UV/U(FM音源対応)
3.5インチディスク版(2DD)2枚組 ……¥7,800
■FM77AV/EX40/EX20/40/20
(AV専用、2ドライブ専用)
3.5インチディスク版2枚組 ……¥7,800
■X1turbo/II/III/Z(FM音源対応)
5インチディスク版2枚組(2ドライブ専用)
……¥7,800



販売元 Konica コニカエニックス株式会社　発行元 ENIX 株式会社エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345


dexter soft
16世紀後半の日本を舞台に、上陸した英国人はじめ諸大名、町人、百姓たちが、現将軍の死を契機に、策を練り、天下盗りが始まります。ジェームス・クラベル原作「将軍」をベースに、多くの個性豊かな登場人物が織りあげるゲームです。
シミュレーションゲーム
SHOGUN
ND-07MR MSX MEGA ROM
(メガROM版)16KB
定価7,800円
1メガROM、S-RAMバックアップ付
MSX I、II 共用
メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。
MSX はアスキーの商標です。
将軍
将軍の座を奪うのは大名・義寅長か石道和義か。それとも各地の戦国武将たちか。乱世の日本を舞台に繰り拡げる国盗りのドラマ、「将軍」。英国人ブラックスロンとまりこ、はては盗賊や飯炊き女までをも巻き込み、スケールはビッグにワイドに展開してゆく…。
40人の登場人物は、すべて将軍になれる可能性を持っている。有力な大名を選ぶも、貧しいお百姓を選ぶも、人選はあなたの自由だ。武力、財力、人脈をはじめ知識や権力に対する野心まで、ひとりひとり大きな差がある。対峙した相手を味方にするも敵にまわすも、それはあなた次第だ。選んだ人物によって大きく変化するゲーム展開。過巻く愛憎と裏切り、ワイロや策略。さあ、あなたはこの乱世を勝ちぬき、将軍になれるか。これはいわば40の性格を持つ人間シミュレーションだ。
SHOGUN
現在、開発中の画面写真です。
dexter
Designers & Experts Computer Software
日本デクスタ株式会社 〒101 東京都千代田区外神田2-9-3 ユニオンビル花家3F ☎03(255)9761代表
●日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。また通信販売で、直接オーダーされる際は、現金書留にて日本デクスタ宛お申し込みください。


古代ケルト族の謎！
ライトマスターの秘密を探れ。
dexter soft
DRUID
ドルイド
平和なBELORNを襲う、悪魔が蘇えらせた4人のプリンス。彼らを倒し平和を取り戻すことができるのは古代ケルト族の僧侶ドルイドだけ。平和と正義を賭けて繰り広げられる壮絶な戦いのシーンに、感動の嵐が吹きすさぶ。各シーンごとに聖戦士ドルイドを待ち受け、襲いかかるしつような悪魔の戦士たち。無数に仕掛けられたトラップ。目を見はるアクションと鮮やかな画面。「偉大なる聖戦士ライトマスター」になるために自ら選んだ厳しく危険な道。悪魔を倒すためには強力な戦士ゴーレムの手助けが不可欠だ。戦いの状況、敵の種類によって、彼をいつ出現させるかが勝利への決め手となる。さあ、BELORNを救うことができるのは君だけだ。待っているだけでは生き残ることさえできない。平和は勝ちとるものなのだ。勇気を持っていれば勝利の可能性がある。ゲームは1人プレイ、2人同時プレイが可能。さあ、悪魔の攻撃が始まった。「ドルイド」いよいよ待望の新発売！
ND-08MR MSX2 MEGA ROM
MSX 2 専用〈メガROM版〉16KB
定価6,800円
近日発売予定
メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。
MSXは、アスキーの商標です。
dexter
Designers & Experts Computer Software
日本デクスタ株式会社 〒101東京都千代田区外神田2-9-3 ユニオンビル花家3F ☎03(255)9761代表
●日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。また通信販売で、直接オーダーされる際は、現金書留にて日本デクスタ宛お申し込みください。

好評発売中

紫魂懼 SA・ZI・RI

新感覚のD(デュアル)S(システム)G(ゲーム)。アクションへ、RPGへ!!

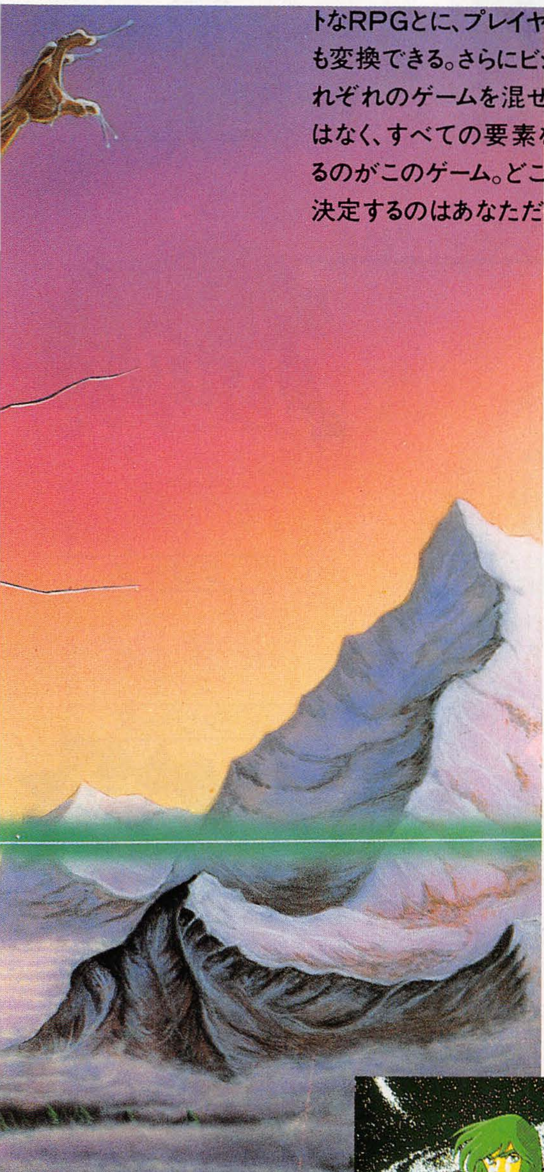




これが噂のサイキックボイス。なんと声が武器なのだ！しかもレベルに対応したパワーアップとエナジーカウント方式を採用。



ボスキャラとの対戦。マップの謎を解かなければ、ボスキャラとの対戦はできない。アクション画面で見せる3段独立変速スクロールもすぐれもの。



これはただのアクションではない。
もちろんRPGでもない。新開発のDSGである。純粋なるアクションゲームとパーフェクトなRPGとに、プレイヤーの判断でいつでも変換できる。さらにビジュアルはADV。それぞれのゲームを混ぜ合わせているのではなく、すべての要素を独立して持っているのがこのゲーム。どこでチェンジするかを決定するのはあなただ！

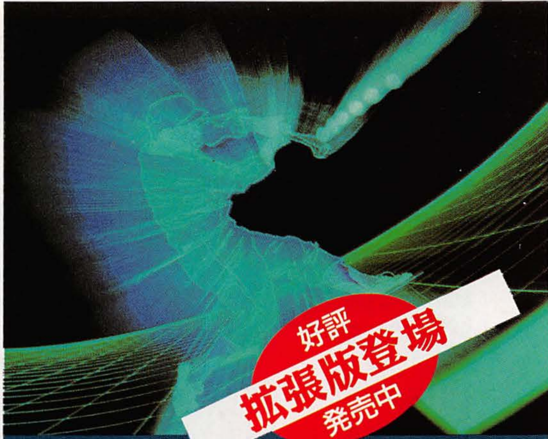


ビジュアルシーン。ゲーム進行と融合したシーンはステージクリアの鍵？ そして壮大なストーリーで次々に謎が展開される。

必見／RPGモード。豊富なメッセージはゲームクリアの重要な情報。数々のESP能力は過激なアニメーション演出。



■PC-9801シリーズ(5"2DD-3.5"2DD 5"2HD 1枚)¥7,800
■PC-8801mkIIR/H/VA(5"2D 2枚組)¥7,800
■X1ターボシリーズ(5"2D 2枚組)¥7,800 ■MSX2(3.5"2DD1枚)¥6,800
※X1ターボMODEL 10は動作しません。※付記のない画面写真はPC-8801mkIISRによるものです。※仕様は改良のため予告なく変更することがあります。MSXはアスキーの商標です。



オプション・キット

プロ野球FAN ファン！
テレネットスタジアム

養成ギブス

- 先発メンバーがセレクトできる！
- トレードで戦力アップ
- オリジナル・チームの作成！
- テレネット・チームと対戦しよう！

■PC-8801mkIIR/H/VA(5"2D) ■X1ターボシリーズ(5"2D)
■PC-9801シリーズ(5"2DD・3.5"2DD・5"2HD)
■FM77AVシリーズ(3.5"2D) 各1枚¥3,900

※2ドライブ専用(5"2HDは除く)。初期のPC-9801は動作しません。※X1ターボMODEL10は動作しません。※仕様は改良のため予告なく変更することがあります。

EXPRESS

ユーザーズクラブ、会員随時募集のお知らせ！

第一次募集では、たくさんの御応募を頂きまして、ありがとうございました。一次募集は締切ましたが、現在でも多くの入会希望の声がきかれますため、今後は随時入会を受け付ける事になりました。入会なさりたい方は、お葉書に「入会希望」と書いて、ユーザーズクラブ係までお送り下さい。お待ちしています。

●このマークはテレネットの新しいテーマです。

RENO
Renovation Game

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL. 03-268-1159

※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、送料200円を加算して現金書留で直接当社にお申し込みください。

※当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

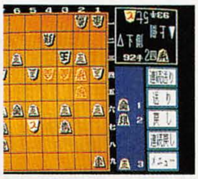
資料請求券
BASICマガジン
⑤

学習機能タイプ対局将棋 棋太平

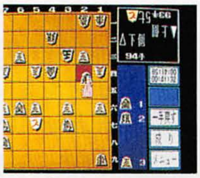
本格的対局将棋

⬇彼が「成長型」?思考ルーチン"棋太平"です。彼のおかげで、同じ手で何度も勝つなんてこと、できなくなりました。





対局後、「棋譜」を選び、連続送りで自動的に打つ手を見ています。



対局中です。

GS 051	X-1/turbo シリーズ	5FD ¥6,500	CZ−800は、要G−RAM カラーモニター使用 フロッピーディスクドライブ並びにデータレコーダは、純正品のみ動作確認済み ジョイスティック対応、純正マウス対応
GS 052	X-1/turbo シリーズ	CT ¥4,500	
GS 053	MZ-2200/2000 シリーズ	5FD ¥6,500	MZ−2000は、要G−RAM1、2、3、グリーンモニター使用可 フロッピーディスクドライブ並びにデータレコーダは、純正品のみ動作確認済み
GS 054	MZ-2200/2000 シリーズ	CT ¥4,500	
GS 055	PC−8801 全シリーズ	5FD ¥6,500	カラーモニター使用 フロッピーディスクドライブ並びにデータレコーダは、純正品のみ動作確認済み アスキーマウス対応
GS 056	PC−8801 全シリーズ	CT ¥4,500	
GS 057	MZ−2500	3.5FD ¥7,000	カラーモニター使用 ジョイスティック対応、純正マウス対応
GS 061	FM7/77/AV	3.5FD ¥7,000	カラーモニター使用 フロッピーディスクドライブ並びにデータレコーダは、純正品のみ動作確認済み ジョイスティック対応 純正マウス対比
GS 062	FM7/77/AV	5FD ¥6,500	
GS 063	FM7/77/AV	CT ¥4,500	
GS 064	PC−9801 シリーズ	5HD ¥7,000	カラーモニター使用 フロッピーディスクドライブは純正品のみ動作確認済み ジョイスティック対応 純正マウス対応 漢字ROM必要。
GS 065	FMR−50	5HD ¥7,000	
GS 066	PC−9801 シリーズ	5DD ¥7,000	
GS 067	PC−9801U シリーズ	3.5DD ¥7,000	
GS 068	FMR−60	5HD ¥7,000	近日発売
GS 069	PC−98LT	3.5DD ¥7,000	
GS 070	FMR−30	3.5DD ¥7,000	

戦慄のアドベンチャー

テンキーとスペースキー又はジョイスティックだけでゲームができます。



HIGH QUALITY ADVENTURE GAME

Re Birth リ・バース

今までにないストーリー展開、手描きのフルカラーグラフィックであなたを異様な世界へ引きずり込みます。

本当にこの城なのか?
そして確かにそれは鮮明に脳裏に焼き付いているものと同一のものだった。失われた記憶の中ただ一つ残っているその城は私を悩ませてやまなかった。今その城が目の前にある。その錆び付いた大きな門を手で押した。門は大きな音を響かせながら開いた。さながら辺りに侵入者を知らせるように。
失われた記憶を取り戻すために謎の城に足を踏み入れた主人公が見たものは……。

PC-8801シリーズ
PC-9801シリーズ
FM77シリーズ
MZ-2500シリーズ
X1turboシリーズ
¥7,800

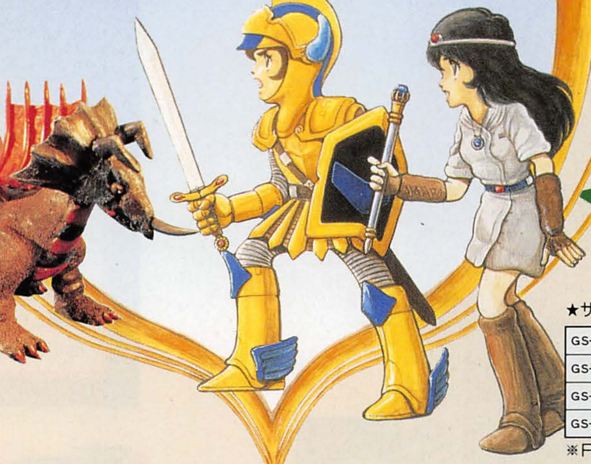
FM音源対応

コンテニュー機能付! 同時二人プレイOK!

THE RETURN OF ISHTAR

イシターの復活

黄金の騎士ギルは数々の危険を乗り越え、見事ドルアーガ打倒を果した。囚われていた恋人カイもドルアーガの魔力が解け、人間の姿に戻ることができた。
ドルアーガの魔力により修復されていた搭は、魔力を失なうと再び元の廃虚へと化した。モンスターたちはより狂暴になり、二人は出口さえもわからなくなってしまった。だが、この暗黒の世界を救うためカイとギルは、女神イシターの力の源『ブルー・クリスタル・ロッド』を手に、何としても搭を脱出しなければならない。



PC9801 シリーズ

PC8801 シリーズ

大好評発売中

★ザ・リターンオブイシターは下記で使用できます。

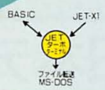
GS-151	PC−8801SR以降（VAを除く）	5FD ¥6,800	400ラインカラーモニターを御使用下さい。 フロッピーディスクドライブは純製品を御使用下さい。メモリー256KB以上必要。 FM音源対応。 ジョイスティック対応。
GS-152	PC−9801シリーズ（旧PC−9801を除く）	5DD ¥6,800	
GS-153	PC−9801Uシリーズ	3.5DD ¥6,800	
GS-154	PC−9801シリーズ（旧PC−9801を除く）	5HD ¥6,800	

※PC-286シリーズ動作可　　漢字ROM必要。

真の1200/2400ボーのスピードをご存知ですか。

JETターボターミナル

X1 turbo (MODEL10を除く)
専用パソコン通信ソフト
オートダイヤル、オートログイン、アップロード、ダウンロードパラメータの設定、エスケープシーケンス対応、ファイル管理機能フルスクリーンエディタ搭載。



日本語入力は文節変換で

フロントプロセッサにJET-CORE™を採用して、ラクラク通信。

150〜9,600bps対応
¥9,800

10回線!!2400/1200/300bps自動識別!!(登録料¥3,000)

SPS-NET

当ネットの回線の混雑を回避する為に10回線に増設し、2400bpsに対応するべく努力してきたのですが、どうしても資金的に無理が生じてきました。そこで、会員の皆様に「登録料制度」をお願いいたします。

TEL(0245)46-1167(代表)24時間運営(N81XN)ゲストID(GUEST)



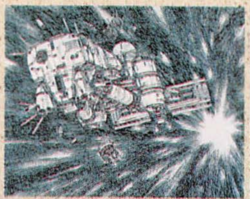
㈱マイコンハウス SPS

〒960 福島市太平寺字町の内5-3 ☎(0245)45-5777
FAX(0245)45-1804(GII,GIII)

当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます。尚、お求めになれない場合、郵便局にてお申し込みください。●口座番号 郡山5-12298 ●加入者名㈱エス・ビー・エス ●金額 代金合計 ●通信欄(裏面)ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年齢、氏名、機種名、テープかディスクの種類。(一週間以上かかりますので、お急ぎの方は現金書留をご利用ください。その場合、おつりのいらないようにお願いします。)

パートナーショップ—— キャリーラボ・マイクロキャビン ——






空想実現大仕掛。

この春、露見。ディガンの魔石



加藤直之氏の原画がアニメーションする!

加藤直之氏とアニメータの協力、それとアーテックのグラフィック・チームの力を結集したゲーム画面は、画期的に美しい。加藤氏の原画がこれほどアニメーションすることは、もう二度とないであろう。

スタジオぬえによる細密な舞台設定!

スタジオぬえが一年をかけて設定したガデュリンの舞台は、まさに一つの世界を構築したかのようだ。生活・習慣・服装にいたるまで、細密に設定してある。

山口祐平によるドラマティックなゲームデザイン!

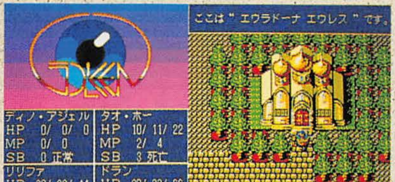
今までのゲームは、ストーリィが進行するにしたがって、徐々にイベントが展開する構造になっている。しかし、ガデュリンは、すべてがイベントにより構成されているという、前代未聞のゲームデザインとなっている。人と人との出会いが、ただたんに情報集めのために費やされることはない。ガデュリンでは、人との出会いは、すなわちドラマなのである。

それぞれに自我を持つ登場人物!

全ての登場人物には自我があり、主人公の行動に対して臨機応変に対応する。それはゲームが進むにつれ集まってくる、同行人ですら例外ではない。同行人は同行人の性格でもって、ときには主人公に相反する行動をとることすらある。主人公は、同行人にお願いすることはできても、命令することはできないであろう。もし、それを行えば、同行人は主人公を信じなくなるかもしれない。
すべてが、「かもしれない」という、可能性を含んでゲームは進行する。それゆえ、必勝法は無いともいえるし、無数にあるともいえる。

ジャンルを超えたゲーム!

あえて、このゲームはジャンル分けをしない。なぜなら、制作者は既存のゲームで該当するものを見いだせないからである。人によってはロールプレイングというだろう。また、シュミレーション、アドベンチャーとうなる人もいるであろう。それはそれでいいのだ。その人の冒険する舞台を我々は提供したにすぎない。あとは主人公になりきったユーザーの自由である。その人の感性が、ジャンルを決めるといっても過言ではない。ガデュリンはそのために創られたのである。









機種 PC-9800VM以降（フル実装 640K）

ARTEC アーテック corp.
東京都練馬区石神井町1-26-13 福本ビル3F
TELEPHONE 03-904-0440

カプコン・ゲーム・ミュージック第2弾

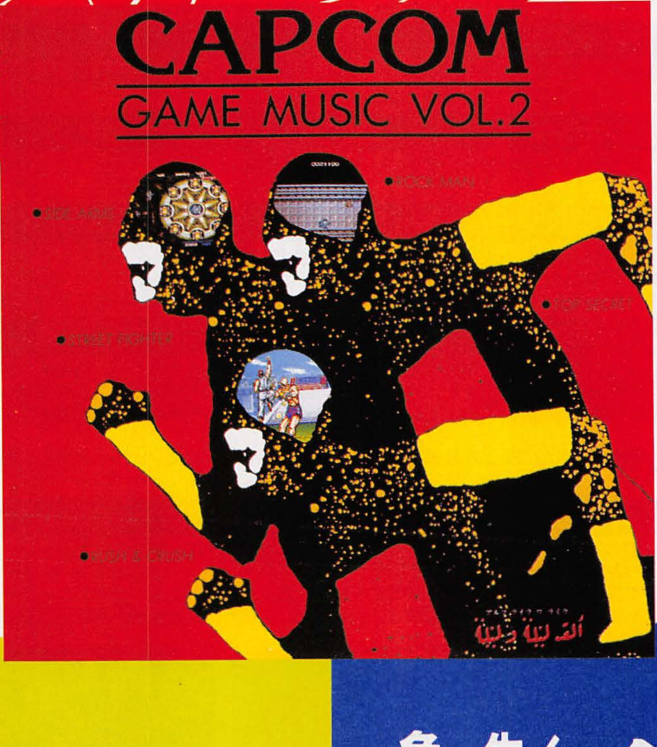
テーマは男の闘い。

3/25 ON SALE!

カプコン・ゲーム・ミュージックVol.2

収録曲
ストリート・ファイター
トップ・シークレット
ロック・マン（アレンジバージョン）
ラッシュ・アンド・クラッシュ
サイド・アームス

LP:ALR-22923 ¥2,200
CT:ALC-22923 ¥2,200
CD:28XA-203 ¥2,800
●ストリート・ファイター楽譜、曲解説書付。



CAPCOM

カプコン・サウンドチームにスーパーバンド
「アルフ ライラ ワ ライラ」登場
（千夜一夜の意）

チャンス！

カプコン・ゲーム・ミュージックVol.2(3/25発売)、
カプコン・ゲーム・ミュージックVol.3(4/25発売)を買って、
「G.M.O. RECORDS・特製キャップ」をもらおう！

上記のCD、カセット、LPの解説書についている応募シール2枚(Vol.2、Vol.3に各1枚ついている)を官製ハガキに貼って下記住所におくって下さい。抽選で500名様に「G.M.O. RECORDS・特製キャップをプレゼント。(また、1枚での応募は無効です。必ず2枚貼って下さい。) ※応募〆切は、5月31日の消印まで有効です。

〒108 東京都港区芝浦3-5-39 アルファレコード㈱ 販売促進課G.M.O.キャッププレゼント係

急告！

Vol.2に続いて、カプコン・ゲーム・ミュージックVol.3 発売決定！
4/25発売、乞う御期待!!!

収録曲：虎への道/1943/ブラックドラゴン/魔界島(アレンジ・バージョン)
LP、CT：各2,200円 CD：2,800円

G.M.O. RECORDS

Alfa アルファレコード株式会社 ワーナー・パイオニア株式会社

ファミリーコンピュータTM用カセット

namcot



総計2,000名
豪華商品プレゼント

独眼竜政宗 国盗りクイズ

期間 昭和63年4/5～昭和63年5/10

「独眼竜政宗」には奥州統一（ゲームクリア時）の政宗の年令によって5つの異なるエンディングが用意されています。

今回は、この5つのエンディング画面に表示されるナムコット新聞の見出しのうち、統一時の年令が①45才～54才、②55才～64才、③65才～81才の場合に表示される言葉を見つけて下さい。

答えのわかった方は、（例）に示すように官製ハガキに3つの答えと、住所、氏名、年令、電話番号を記入のうえ

〒146 東京都大田区多摩川2-8-5
㈱ナムコ ナムコット国盗りクイズ係宛

（例）



に送って下さい。

正解者のうち、抽選で総計2,000名様にナムコット特製オリジナルグッズが当たります。

お求めは電波新聞社（本社、各支局）ソフト販売部に現金書留もしくは郵便為替にてお申込み下さい。送料1本200円、2本300円、3本400円、5本以上送料サービス。尚、販売店様の御注文も下記支社・支局にお問合せ下さい。

電波新聞社・出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111

大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-5885 西部本社092-431-7411 仙台支局022-227-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局096-380-7500 鹿児島支局0992-26-3630

たかい? 戦闘は間もなくはじまるぜ!」

TTLE SCENES AVAILABLE.



URIAH



OCUTOPUS



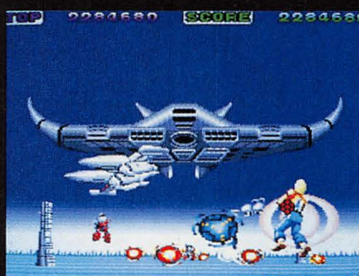
SALPEDON



MUKADENS



BARBARIAN



STANLAY



JET



WIWIJAMBO



TITLE

ACE RIER

お待たせしました。X68000用スペースハリアーがついに発売になりました。多重画面、スプライト、FM音源、高速演算処理、多色発色など、X68Kの持つすぐれた能力を活かし、68000×2、Z80×1という重装備を誇る、アーケード・マシンのオリジナル・ボードの表現力に肉薄した完成度で皆様のお手元にお届けすることができました。
店頭デモでPLAYする場合にも、ヘッドホンをお使いいただき、Hi-Fiサウンドをバックにお楽しみください。

スペースハリアー for X68000
5インチ Disk版 標準価格6,800円

超大型キャラクターが空を
魑魅魍魎が跋扈する鎌倉
ナムコの意欲作品をX6800

『源平討魔伝』ゲーム解説

未来永劫に続くかと思われた，源氏と平家の血みどろの抗争のため，国は乱れ，怨念は地に満ち，昼夜を分かたず死霊，生霊の跋扈する時代のお話です。

源の頼朝ひきいる源氏に滅ぼされた，平家の武者，平の景清が，天帝の命を受けた安駄婆により，地獄から甦るところから，ストーリーは，始まります。

平家の怨念を一身に封じ，景清は，鎌倉に居を構える頼朝を滅ぼさんと，国々を攻めのぼります。

待受けるのは，義経，弁慶，琵琶法師など，おなじみのキャラクターに加え，餓鬼，鬼姫など多数の魔物たちです。魔力を秘めたこの者たちは，たとえ倒しても『これで勝ったと思うなよ……』等の不気味なつぶやきをもらしながら消え去りはするものの再び登場してきます。

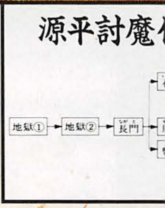
ゲームは，原則的に右方向へ進みます。出雲，京都などの国をクリアすると，次の国に進めます。国によって，画面は通常の「横モード」と，上から眺めた感じになる「平面モード」，それに超特大キャラクターが，画面を所せましと登場する「ビッグモード」の3種類に設定されています。地獄を含めると，47もの国(ステージ)があります。

源平討魔伝はステージマップ図のように，鎌倉時代の国々がステージになっています。ステージをクリアするには，魔物や義経，弁慶などの敵を剣で倒しつつ，一定の距離を進むとあらわれる鳥居に入らなければなりません。図からもわかるように，一つのステージに複数の鳥居が存在するところもあり，最終目的地の鎌倉までたどりつくには，いくつかのバリエーションも楽しめます。

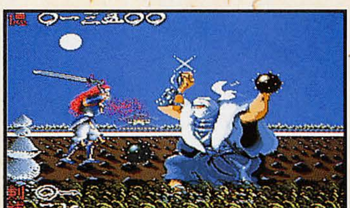


鎌倉で待受けている頼朝を倒すには，ゲーム・スタート時に安駄婆が告げるように「八咒鏡」「草薙剣」「八坂瓊曲玉」の三種の神器が必要です。これ等の宝物は，いくつかの国のどこかに隠されており，ルートによっては鎌倉につくまでに手に入らない場合もあります。

主人公の景清のステータスは，攻撃力である「剣」，生命力を示す経本のロウソクで画面左下に表示されている「命」，そして命が無くなると落とされる黄泉の国で『地獄の沙汰も銭しだい』と蘇生の役にたつ「銭」の三





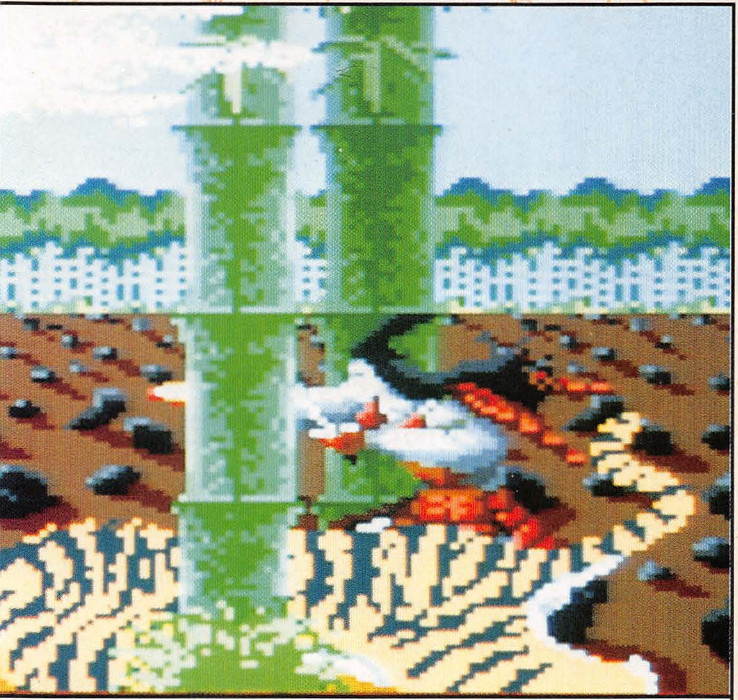


3モードに展開する，日本美あふれる画面

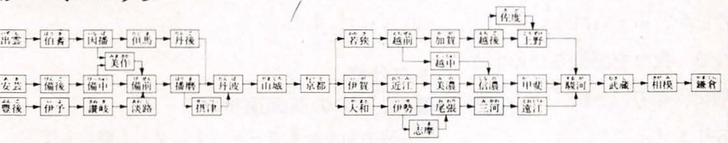


マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

跳び宙を舞う
時代を舞台に繰広げられる
)に再現!



テージマップ



つがあります。これらは敵などを倒すと出現する，紫，緑，青，茶色の玉を集めることでアップさせることができます。また，ボーナス・ステージで大量に集めることも可能です。

源平討魔伝は，いわゆる〝アクション・ゲーム〟のジャンルに属するゲームですが，アイテムを集めたり，主人公の生命力や，武器（剣）の攻撃力を高めたりするＡＶＧやＲＰＧ的な要素も持っています。

このゲームの魅力は，様々なゲーム・システムの面白さにもありますが，1ドット単位で細かく，しかも緻密に設定された，ゲーム・バランスにあると言えるでしょう。

はじめてプレイする人にとっては，息もつかせぬスリルと迫力が，京都あたりまで辿りつけるようになった人には次々に解明できるようになるアイテムの持つ能力とその存在理由が，頼朝と対決できるほど成長した人にとっては小憎らしいまでに配慮された理不尽さのない位置・当り設定が，このゲームの奥深さを物語ってくれるでしょう。

そして，グラフィックスとキャラクター，効果音，肉声サンプリング，ＢＧＭが一体となって創りあげる平家復讐絵巻の世界にいつしか浸りきっているはずです。

個別の音楽作品としても十分に楽しめるMUSICのみの演奏モードや，キャラクター・テスト・モードなど，マニアの皆さんにも満足していただける機能も満載しました。

平家復讐絵巻

源平討魔伝

FOR X68000 絶賛発売中

源平討魔伝 for X68000 5インチディスク版 標準価格7,800円

源平討魔伝 for X68000 5インチディスク版 オリジナルジョイスティックXE-1PRO付 標準価格15,800円 限定発売

各パッケージには卓上のぼりが付いています。

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111



ドラゴンスピリット for X68000

我がままですが，発売を5月以降に延期させていただきます。

永遠の名作，『ゼビウス』以来2作目の縦スクロール・シューティング・ゲームとして，1987年初夏，ナムコから発売された『ドラゴンスピリット』は，その驚異的な難易度の高さで，プレイヤーの全9面クリアへの意欲をかきたて，ビデオゲーム業界に大きな話題をふりまきました。

私達DEMPAマイコンソフト開発室のスタッフは，幸いにして，我々の良きアドバイザーでもあり，ゲーム・バランスに対する厳しい指導者でもある，EXCHANGER氏の完璧なプレイにより，一早くこのゲームの全貌を見聞きすることができました。

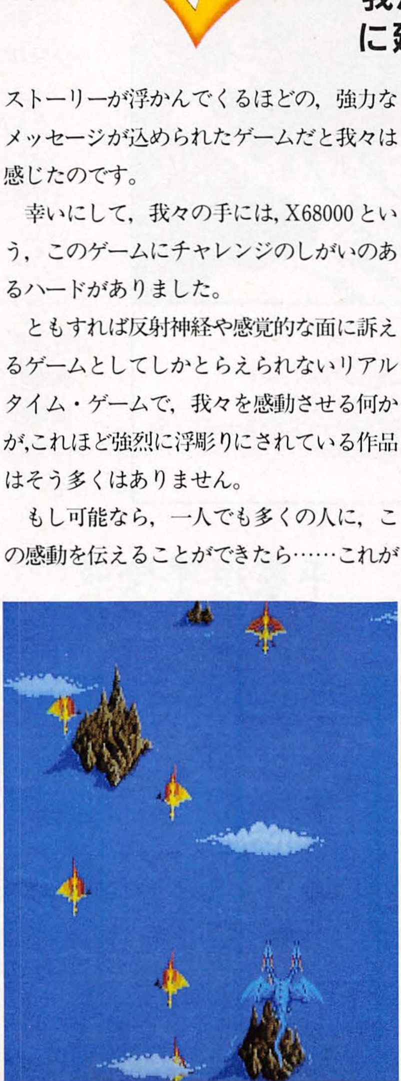
ゲームの難易度はともかく，我々を圧倒したのは，まるで映画を見ているように目の前に展開する，キャラクターと背景が織りなす，画面からこぼれんばかりにあふれでてくる華麗なグラフィック，そして聴く者を魅了せずにはおかない，ミュージックとサウンドでした。

ステージごとに展開される数々の冒険。その一つ一つに，見る者の想像力を刺激する何かが潜んでいるかのように，脳裏には，ストーリーが浮かんでくるほどの，強力なメッセージが込められたゲームだと我々は感じたのです。

幸いにして，我々の手には，X68000という，このゲームにチャレンジのしがいのあるハードがありました。

ともすれば反射神経や感覚的な面に訴えるゲームとしてしかとらえられないリアルタイム・ゲームで，我々を感動させる何かが，これほど強烈に浮彫りにされている作品はそう多くはありません。

もし可能なら，一人でも多くの人に，この感動を伝えることができたら……これが我々のささやかな，大きな開発のテーマでした。



まことに勝手ながら発売時期を少しズラさせていただきます。より忠実なゲームの再現と，家庭で楽しんでいただくソフトウエアとしての要素を盛込むために，もう少し時間をいただきたいのです。よろしくお願いいたします。

主な仕様

■3モードの画面選択

1 縦方向全画面モード（モニターを縦にしてプレイする，マニア向け，オリジナル完全再現モード）
2 縦方向縮小画面モード（モニターは通常に使用できるが，天地方向を基準とするため，全体画面は小さくなる，標準モード）
3 横方向拡大モード（2の画面を左右方向に，強制的に拡大して，全画面に表示させるモード。キャラクター等も横長になる）

■完璧なミュージック，サウンド再現

外部ステレオ接続または，ヘッドホン使用に合わせて調整してありますので，パソコン内蔵スピーカのみでは完全再現はできません。

■デモプレイ・モード（予定）

スーパー・プレイヤーによる。華麗なテクニックを満喫できるものです。

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

THE CURSE OF MARS



事は，神のみの存在する天界から起こった。

天界ではアポロンを次いで神々の司となる王位継承者としてマーキュリー，ビーナス，アース，マーズ，ジュピター，サターン，ウラヌス，ネプチューン，そしてプルトの名が挙げられていた。事もあろうに，王の座を目の前にした神々の間で，その地位を争う戦いが勃発してしまったのだ。

地をも揺るがすような闘争が繰返され，神々自身も，天界も荒廃の極みに達した。そして，王座には既にその風貌すらも，かつての神としての存在を否定するかのように醜く変り果てた，邪神〝マーズ〟の姿があった。

その邪な欲望を満たすために地上界の支配をも企んだ邪神〝マーズ〟は，目の前に傷付き横たわっている8人の神を次々に石像に変え地上界へと放り出したのであった。

かつて歓びと豊饒をもたらしていた神々が消え去り，邪神のどす黒い欲望の影に覆われた地上には，飢えに苦しみ，我がもの顔にうろつきまわる魔物や魔生物に怯える人々がいた。ある日のこと，一人の少年が半ば土に埋もれ草に覆われた一体の石像を発見した。

その石像こそ，地上界にマーズの手によって打ち捨てられた8人の神の一人，アースの変り果てた姿だったのである。

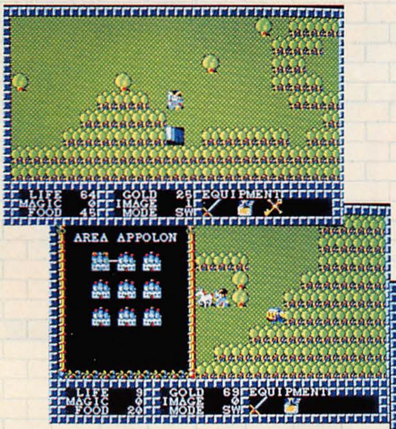
人々は，やがてこれを崇め，1日も早く元の心安らかに日々の営みのできる世界に戻ることを願って祈りを捧げるようになった。

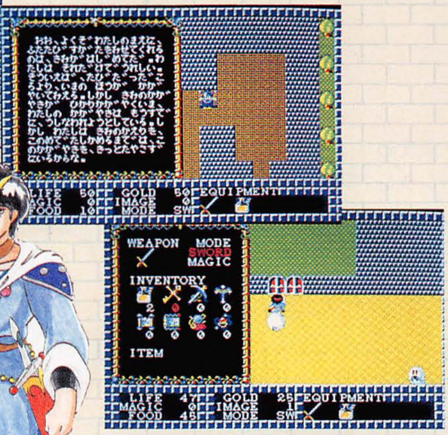
それは，いつものように，恐怖に支配された暗黒の夜が明け，人々が石像の前にぬかずき一心に平安を祈っていたときに起こった。突然石像が輝きはじめ，うろたえ逃げまどう人々の前に神神しい本来の姿に戻ったアースが甦ったのである。

アースは，平れ伏す人々と援助の手をさしのべてくれたその地の王に向かって話はじめた。

「あなた方の願いと祈りが私を邪神の呪縛から解放してくれた。地上にあって神としての力を奪われた自分ではあるが，いずこにかある7体の石像を見出だし，それを救出し，邪神マーズを倒して平和を取戻すつもりだ。」

かくして，アースの冒険への旅立ちとなったのである。





このゲームは九つの国を舞台に展開されます。

一つの国に必ずあると伝えられる謎の地下洞窟，プレイヤーを助けてくれる数々のアイテム，壮快感のある体当り戦闘シーン，重要な情報を教えてくれる村人達と，見せ場はタップリ。

アドベンチャー的要素を重視し，めんどうなレベルアップやお金かせぎ作業はありません。国と国の間はワープ路でつなぎアクション的なスピードで楽しめるARPGにしあげました。

4段階調整付きの高速4方向スクロール，PSGの限界に挑戦した美しい音楽なども評価していただければ幸いです。



マーズ

for X1シリーズ/turbo
5インチFD/テープ
近日発売!!



Issural ~The Story of Calvan~ for X1開発快調

伝説の昔，創世の神イシュラルより贈られし
魔法の石〝カルヴァン〟
カルヴァンを受けし者，この世の王となる。
初代国王亡き後，カルヴァンを受けんとする者，
二人現わる。
統治官ウェールズ，そして魔法使いファラド
二人の対立を期に国は別れ
神イシュラルの裁きがくだる。
月と太陽の重なる時，カルヴァンは二つに砕けウェールズとファラドの手へとわたった……。

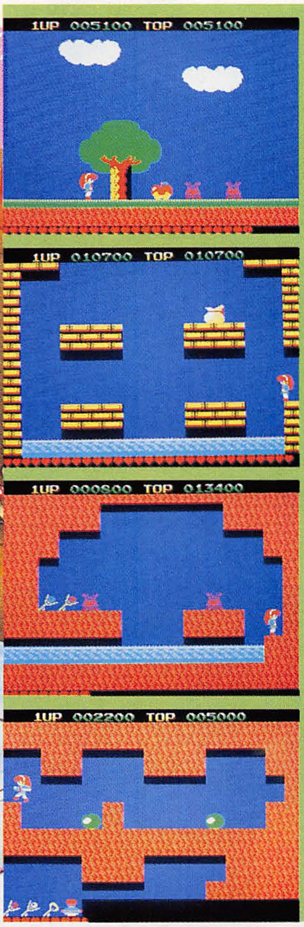
失われた魔法の石カルヴァンを取戻すべく，あなたは信頼のおける3人の仲間を連れて旅にでる。物語が進むにつれて明らかになる謎。その全てを解き明かした時，あなたは神イシュラルに会うことがかなうだろう。

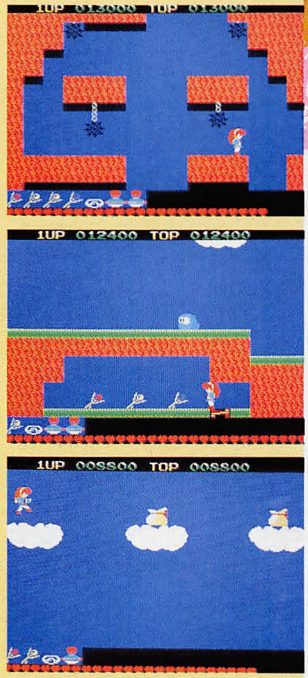
マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

アスレチックアドベンチャーゲーム「ソフィア」

大好評発売中







ちょっと風変わりなゲーム『ソフィア』がMSXバージョンで発売になりました。どこが風変わりかというと……早い話が“アスレチック・アドベンチャーゲーム”なのです。

主人公は，可愛い女の子『ソフィア』。襲いかかってくる敵キャラクターなんかは，ジャンプでかるーくかわしちゃう元気ものです。恐ろしいトラップもなんのその。うっかりハマリこんでしまったパラレル・ワールドから脱出するため，元の世界に戻るのに必要な“クリスタル”を求めてガンバリます。

ファイト！ファイト！ソーフィーア！

総画面数150もの広ーいマップと，ノリのよいBGM，そして誰にでも楽しめる，ゲーム設定が自慢のDEMPA オリジナル・ゲームです。

このゲームをプレイすると，元気になります。

Parallel World Tripper

Sofia

ソフィア

for MSX/2 (16K以上) (メガROM) 標準価格5,300円

㊟ナショナルCF-3000には対応しておりません。

好評発売中		
MZ-1500版	QD	4,800円
X1シリーズ/turbo版	5FD	6,200円
	T	4,100円

マイコンソフト

電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

起て!竜戦士。翔べ!超能力戦士。

アーケード・ゲームの名作「ドラゴンバスター」そのストーリー性と雰囲気をここに再現.!!

FM77AVの持つ機能と性能をとことんまで追及し，アーケード・ゲームの名作「ドラゴンバスター」の名に恥じない仕様で，皆様にお届けすることができました。「垂直斬り」,「かぶと割り」,などの基本テクニックはもちろん,「ファイヤー・ボール・シールド」など，オリジナルのアーケード版そのままのテクニックが使える，キメ細かい内容は，きっと御満足いただけることでしょう。グラフィックとサウンド表現力は，ハードに負うところ大ですが，開発室の持てるノウハウすべてを注ぎこんで移植版としては，最高の仕上りとなりました。心ゆくまでお楽しみください。





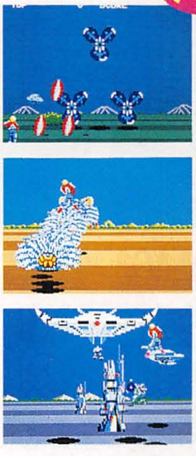
DRAGON BUSTER
ドラゴンバスター ©株式会社 ナムコ

FM77AVドラゴンバスター
3.5インチFD版 標準価格6,000円

あの,セガ体感ゲームスペースハリアーが,今キミの部屋へ…。

好評発売中

銀河系の遥かかなた，ここドラゴンランドは，平和と愛に満ちあふれた，地球型星系であった。だが突如発生した超自然現象と正体不明の凶悪な魔生物の出現により，その様相はすっかり変わってしまったのである。地球人の超能力戦士“ハリアー”に，正義のドラゴン“ユーライア”から救助を求める連絡が入ったのは当然のことだったと言えるだろう。「コノセカイノ ヘイワヲ トリモドシタイノダ!イソイデ クレ! ハリアー!」ユーライアの悲痛な要請を受け、ハリアーは，ついに起った。愛用のオートロック（自動照準固定）機能装備のランチャーを携え，ハリアーは前進を開始した。走れ!翔べ!撃て!スペースハリアー!



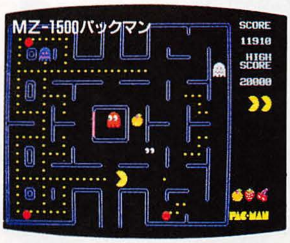


SPACE HARRIER
スペースハリアー ©SEGA 1985

FM77AVスペースハリアー
3.5インチFD版 標準価格7,500円

お求めは，DEMPAマイコンソフト取扱い店で御購入ください。また，電波新聞社出版販売部では，通信販売も行なっております。くわしくは，当社発行の月刊マイコンBASICマガジン（毎月8日発行）月刊マイコン（毎月18日発行）をご参照ください。

遊気凜凜 マイコンソフト ソフト・ライブラリー



PAC-MAN パックマン

迷路にならぶエサをどんどん食べよう。４匹のモンスターとの手に汗にぎる追撃戦。点滅するパワーエサを食べたら、たちまち形勢が大逆転。イジケモンスターを食べればボーナスポイントがバッチリ。数面ごとに楽しいパックマン・ショーもあるよ。

パックマンは1980年にナムコから発売され、世界的な大ヒットとなったアミューズメント・ゲームの歴史的な作品です。キャラクターに、その名のとおり「性格」を持たせゲームの流れを変えました。

- FM-7 テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円
- MZ-1500 QD……定価4,300円
- PC-8001mkII テープ……定価3,500円
- PC-8001mkIISR テープ 定価3,500円
- PC-8801/mkII テープ……定価3,500円
- PC-8801mkIISR テープ 定価3,500円
- PC-8801mkIISR 5インチ……定価5,800円
- X1/C/CS/CK テープ……定価3,500円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/Fモデル20 (200ラインモード) 5インチ……定価5,800円
- MZ-2000/MZ-2200 テープ……定価3,500円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円



GALAXIAN ギャラクシアン

宇宙空間をひた進むエイリアンの大編隊。ギャラクシップで追撃だ。単独アクロバット飛行で、あるいは編隊で、次々に猛反撃をしかけてくるエイリアンを巧みにかわし、コズミックミサイルで撃破せよ。攻撃中のボスエイリアンをやっつけると高得点！ゲームテクニシャンをうならせる一味ちがったスペースゲームだ。

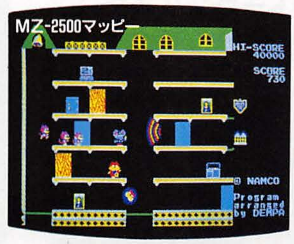
- PC-8001mkII テープ……定価3,500円
- PC-8801/mkII/mkIISR テープ……定価3,500円
- PC-8801/mkII/mkIISR 5インチ……定価5,800円
- X1/C/CS/CK/G テープ……定価3,500円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価5,800円
- FM-7/77 テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円



DIG DUG ディグダグ

戦略的穴堀りゲーム ディグダグ。ジャマするプーカァやファイガーはモリでさしてポンプでプクプク・ポン！上手に堀ってさそいこみ、岩落としで一網打尽！「陰険打ち」「陰険落とし」などの本物のゲームのテクニックが使えます。(PC-8001Nモード版をのぞく。)

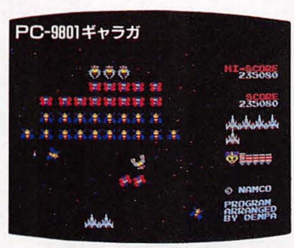
- MZ-1500 QD……定価4,300円
- PC-8001/mkII/mkIISR(Nモード) テープ……定価3,000円
- PC-8001mkIISR テープ……定価3,800円
- PC-8801/mkII テープ……定価3,500円
- PC-8801mkIISR テープ……定価3,800円
- PC-8801mkIISR 5インチ……定価6,000円
- X1/C/CS/CK/G テープ 定価3,500円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価5,800円
- FM7/77 テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円
- FM-77AV 3.5インチ……定価6,000円
- PC-6001mkII/SR テープ……定価3,500円



MAPPY マッピー

正義感あふれる元気なポリス"マッピー"。いたずらニャームコたちの盗品を取りもどすべく、屋敷の中を行ったり来たり。タテ通路はトランポリンでジャンプしよう！横通路でうろうろしているとニャームコたちにつかまっちゃうぞ！

- MZ-1500 QD……定価4,300円
- X1/C/CS/CK/G テープ 定価3,800円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価6,000円
- FM-7/77 テープ……定価3,800円
- FM-77 3.5インチ……定価6,000円
- PC-8001mkIISR テープ……定価3,800円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円
- PC-6001mkII/SR テープ 定価4,100円
- PC-6601/SR 3.5インチ……定価6,200円
- PC-8801mkII/SR テープ 定価4,100円
- PC-8801mkII/SR 5インチ 定価6,200円



GALAGA ギャラガ

敵は宇宙最強のギャラガ軍団。すさまじくも華麗な編隊飛行攻撃に油断は禁物！ボスギャラガのトラクタービームにさらわれたファイターを救出すると、デュアルファイターに変身！チャレンジング・ステージでパーフェクトをねらうチャンス到来。スペースシューティングゲームの決定盤。

- PC-9801/E/F/m 5インチ(2D)……各定価6,800円
- FM-7/77 テープ……定価3,800円
- FM-77 3.5インチ……定価6,000円
- X1/C/CS/CK/G テープ 定価3,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価6,000円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円
- FM77AV 3.5インチ……定価7,500円



RALLY-X ラリーX

迷路に隠されたチェックポイントをレーダー頼りにクリアしていくラリーゲームです。コースは、対抗車の妨害あり、岩が落ちていたりの、なかなかの難コース。コースの読みと素早い判断が要求されるニュータイプゲーム。

- FM-7/77 テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円
- MZ-1500 QD……定価4,300円
- X1/C/CS/CK/G テープ 定価3,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価6,000円



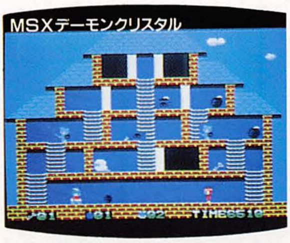
GROBDA グロブダー

西暦20××年。高速、小型、多機能化したコンピュータは、コントロールする楽しみを、趣味からやがて競技へと変化させた。その競技は、コロシアムの戦闘競技"バトリング"である。競技者は「グロブダー」を操作し、フィールドの４種のロボットマシーンとバトリングを行う超戦略的シューティングゲーム。２人で遊べる２プレイヤーズモードおよび、自分でオリジナルなバトルフィールドをつくることができるコンスト

●全国マイコンショップ及び電波新聞社本社・支局でお求め下さい。

遊気凜凜 マイコンソフト ソフト・ライブラリー

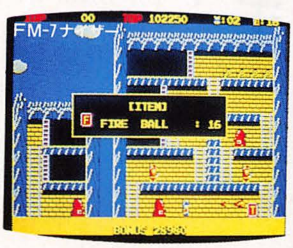
マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111



THE DEMON CRYSTAL
デーモンクリスタル

邪悪なる「シャルド」に侵略されたフェアリス王国の最後の戦士「アレス」は「クリス王女」の救出に向かった。彼の冒険を助けるのは、王国に古くから伝わる武器「ファイヤー・ボール」と伝説の中で神からさずかったとされている数々のアイテム。それらの力をかりて行く手を阻む敵をたおしながら、王女がとらわれている30番目の館へと足を進めてください。

- MZ-1500 QD……………定価4,500円
- PC-8001mkIISR テープ…定価4,000円
- PC-8801mkII/mkIISR テープ・定価4,000円
- PC-8801mkII/mkIISR 5インチ……………定価6,200円
- X1/C/CS/CK/G テープ・定価4,000円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……………定価6,200円
- MSX ROM……………定価4,800円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,800円



KNITHER ナイザー
(DEMON CRYSTAL II)

不思議と謎を秘めたムービング・アドベンチャー「デーモン・クリスタル」の続編です。あなたは「アレス」になりフェアリス王国の存亡をかけ、魔女「シャーマン」を倒すために未知の世界ダークストームへ挑まなければなりません。各館には暗い部屋がいくつもあり、またそれらの部屋を開ける小さなカギが落ちています。この部屋にはつぎの面に進むためのカギやその他いろいろなものが隠されています。

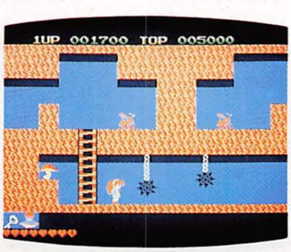
- FM-7/77 テープ……………定価4,100円
- FM-77 3.5インチ……………定価6,200円
- MZ-1500 QD……………定価4,800円
- X1 テープ……………定価4,100円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ…定価6,200円
- PC-8801シリーズ 5インチ 定価6,200円
- MSX メガROM……………定価5,300円



ZENON ゼノン

空中都市〝ゼノン〟は町全体が要塞と化する恐る機能をもっていた。そして、ある日、すべてをコントロールする大型コンピュータ〝マザー〟が全住民に対し攻撃を開始したのだ。数多くのファンをもつスクロールシューティングゲーム。

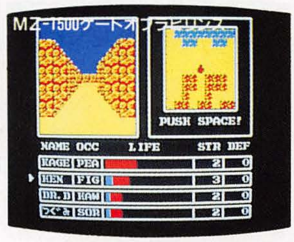
- PC-8001mkIISR/PC-8801mkIISR テープ(FM音源対応)……定価3,800円
- PC-8801/mkII/SR テープ 定価3,800円
- PC-8801mkIISR 5インチ(FM音源対応)……定価5,800円
- PC-8801/mkIISR 5インチ……………定価5,800円
- X1/C/CS/CK/G テープ・定価3,800円
- X1D 3インチ……………定価5,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……………定価5,800円



SOFIA ソフィア

少女ソフィアは、けっしてふれてはならないクリスタルにさわってしまい、クリスタルと共にパラレルワールドに落ちてしまいます。さあ、いっこくも早くクリスタルをさがし出し、元の世界に戻らなければ!!総面数150面の広いマップと、ノリのよいBGMそして誰にでも楽しめるゲーム設定が自慢です。

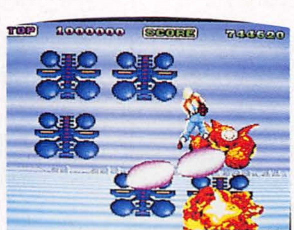
- X1/C/CS/CD/G テープ・定価4,100円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……………定価6,200円
- XZ-1500QD……………定価4,800円
- MSX/2 メガロム……………定価5,300円



GATE OF LABYLINTH
迷宮への扉

一人の若者が希望を求めて旅に出た…。まず、名前、生命力、攻撃力、魔法…たくさんのパラメーターを組合せて4人のパーティを作ろう。そして、親切な村人、闘いをいどむ魔物たち、たくさんの出会いと闘いをくりかえしながらキミは五つの国を旅するのだ。YMCATとソフトウエア開発室が心をこめて作り上げた初めてのロールプレイング・ゲームです。

- MZ-1500 QD……………定価4,800円
- X1 テープ……………定価4,100円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ…定価6,200円
- MSX メガROM……………定価5,300円



SPACE HARRIER
スペースハリアー ©SEGA

正体不明の敵により、魔生物に占領されたドラゴンランド。正義のドラゴン＝ユーライアは、超能力戦士ハリアーに助けを求めた。大迫力の高速3Dグラフィックス。大人気のスペースハリアーがパソコンに移植されました。

- PC-6001mkII/SR テープ・定価4,100円
- PC-6601/SR 3.5インチ…定価6,200円
- X68000 5インチ………定価6,800円



POPINS ポピンズ

いつものようにエミリーが目をさますとあ～らたいへん!!おもちゃの兵隊がお部屋の中をウロチョロ…。とってもカワイイBGMに乗せて、楽しく遊べる、メルヘンあふれたチェイス・ゲーム。

- MZ-1500 QD……………定価4,800円
- X1/C/CS/CK/G テープ・定価4,100円
- X1turbo/F/G 5インチ…定価6,200円



DARK STORM ダークストーム

魔界と地上の支配をたくらむダークネスの魔手からフェアリス・ランドを救うことができるか。再び立上がったアレスを待受けるのは13の町にと迷宮にひそむ魔物たちだ。戦えアレス！

- MZ-1500QD……………定価5,300円
- X1 テープ……………定価4,300円
- X1 turbo/F/G 5インチ…定価6,200円 (200ラインモード)

DEMPA MICROCOMPUTER SOFTWARE



アマチュア無線国試受験書の決定版
国家試験実出題問題も収録

アマチュア無線って知ってますか?

自由自在に電波をあやつって，遠くの友だちや，全世界を相手におしゃべりができる，スケールの大きな趣味です。

アマチュア無線をはじめるには，国家試験を受験して取得する免許が必要です。

新アマチュア無線受験マニュアルは，イラストを豊富に使ったわかりやすい説明を心がけた受験書の決定版。

さあ，楽しいハムライフを，“新アマチュア無線受験マニュアル”からはじめてください。

特別付録その1
アマチュア無線実践問題集



国家試験へのラストスパートは，一にも二にも問題数をこなすことです。アマチュア無線実践問題集は，B6版のポケットサイズ。いつでもどこでも持ち歩けるし，これ1冊マスターすれば，国家試験の合格はまちがいなしです。

また，62年度国家試験の実出題問題を完全収録しています。

特別付録その2(とじ込み)

電話級アマチュア無線技士
国家試験受験申請書セット



新アマチュア無線受験マニュアル SPRING 1988

別冊「ラジオの製作」

定価1,500円
(送料300円)

全国書店で，好評発売中

㈱電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03(445)6111(大代表)

ALL ABOUT namco II

ナムコゲームのすべてII

書籍版

大好評発売中

これでナムコゲームのすべてがわかる！
前作「オールアバウトナムコ」の続編!!
A5判(書籍版)で再登場



A5判
定価1,800円
(送料250円)

(内容は別冊版(B5判)と同一です)

■掲載タイトル：BARADUKE・MOTOS・SKYKID/DX・HOPPING MAPPY・TOYPOP・THE RETURN OF ISHTAR・THUNNDER CEPTOR/II・源平討魔伝・ROLLING THUNDER・PAC-LAND・STAR LUSTER・DIG DUGII・バベルの塔・SKYKID・ワルキューレの冒険～時の鍵伝説～・SUPER XEVIOUS～ガンプの謎～・MAPPY-LAND・プロ野球ファミリースタジアム・METRO-CROSS・DRAGON BUSTER

■カラー445ページ！ 総ページ数504ページ(本文496ページ)のすごい本！：前作の「オール アバウト ナムコ」をはるかにしのぐエネルギーを注ぎ込み編集しました。前作で苦労した点は，経験値の上昇でカバー。さらにいろいろな工夫をこらしての完成です。前作では，モノクロでしかご紹介できなかったドット絵も，今回はフルカラー，特に源平討魔伝の景清，安駄婆，弁慶は圧巻です。

■ナムコットのファミコン用ソフトも，究極の㊙を掲載：ファミコン用ソフトでは，これまであきらかにされていなかった多くの㊙テクニックを紹介しています。誌面のつごう(最初は400ページくらいの予定だったんですよ)で，記事ページ数は少ないものの，一読してもらえば，内容の濃さに，きっと満足していただけることと思います。

※書店にない場合は，お店の人に言って取りよせてもらうか，通信販売をご利用ください。

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03(445)6111


マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111
1P 000000 HI 0050000 2P 0000180
パソコン用ジョイスティックが
ファミコンで使えるアダプター
新発売。
『使い込んだジョイスティックでファミリーコンピュータのゲームができないかなぁ』ある日，ソフトウエア開発室でスタッフの一人がこうつぶやきました。『うむ！できる，できるよ！』と，もう一人が，工具箱をひっぱりだしました。
こんなキッカケで〝X-F1〟は誕生したのです。試作機はものの1時間で完成。BASICマガジンでソフトの記事を書いている先生方にも大人気。いつのまにか開発室や，編集部には，無くてはならない物になっていたのです。
パソコンもファミコンも同じジョイスティックでプレイできるという，とても単純な機能しかない〝X-F1〟ですがジョイスティックにも，こだわる皆さんに，ぜひ使いこなしていただきたい，オプションです。
XE-1PRO
オリジナル・ジョイスティック変換コネクター
X-F1
標準価格1,800円（送料240円）
画面写真 ©KONAMI 1987
ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。

クロービスはスティックを4方向モードにして操作しよう

ドラゴンバスターといえば、ナムコが発表した剣と魔法のファンタジー・アクション・ゲームです。

このドラゴンバスターのＦＭ－77ＡＶバージョンをＸＥ－１ＰＲＯを使ってプレイしてみました。

ドラゴンバスターは上下左右の４方向ジョイスティックを使用します。８方向ジョイスティックではレバーが斜めに入ってしまうため，思ったようなプレイができないからです。

そんな時はコレ！ＸＥ－１ＰＲＯを使いましょう。スイッチ一つでストッパーをＯＮ，ＯＦＦできるのです。ストッパーをＯＮにすると，ハード的に４方向になり，斜めにレバーが入るのを防ぎます。これなら思う存分ゲームに熱中できますね。

ＸＥ－１ＰＲＯの特徴は，これだけではありません。今までは二つのボタンの位置が固定されていて，プレイしにくいと思った人はいませんか？ＸＥ－１ＰＲＯでは二つのボタンのポジションが270°回転させることができるのです。好みのポジションでこそ，自分の技を最大限に発揮できるのですからね。

さあ，ドラゴン退治の用意は整いました。あとはキミの腕次第です。

憎っくきドラゴンを倒し，連れ去られた王女セリアを助けだしてください！



Ⓒ株式会社ナムコ

独立連射コントロールで ハリアーをパワーアップ

美しい立体画面がガンガンとスクロールし，次々と現れる不気味な敵を撃ちまくる。スペースハリアーは，そんなゲームです。

このスペースハリアーのプレイにもＸＥ－１ＰＲＯが多いに役立ちます。

主人公ハリヤーに向かってくる不気味な生命体やモビルスーツ達，高速でせまる弾，そして乱立する木や柱。まさに１ドット単位の操作が要求されます。とてもキーボードでは対応できそうにもありません。そんな時こそＸＥ－１ＰＲＯの登場です。

アタリ仕様のコネクタを持ったこのジョイスティックはＸ68000にも使えます。

連射が苦手な人や真夜中のプレイには，連射機能が重宝しますね。

アーケード版のスペースハリアーは68000×２Ｚ80×１という重装備なので，Ｘ68000版ではどうしてもゲーム中にスローモーションがかかってしまうことがあります。そこで二つのボタンを独立で連射スピードが変えられる機能を利用してください。つまり，もう一つのボタンをスローモーションがかかってしまった時のためにセットしておくのです。これならゲーム中に弾を撃てずにイライラすることがなくなりますね。

さあ，キミもハリアーとなって，ドラゴンランドに再び平和を取り戻してください！



ⒸSEGA



■ご注意：X1シリーズにご使用になる場合は，電池が必要です

常(つね)に良好なセッティングでプレイ



●ソフトにより，機能がそのまま使えないものもあります。●トリガ・スピードは，ソフトに合わせて最適の位置でお使いください。

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

1ドットの精度にチャレンジ

スムーズな操作性，確実な手ごたえ…Joy Stickに求められる性能の理想的な姿はビデオゲーム機のコントロール・パネルでしょう。
"XE-IPRO"はこの理想を追求。さらにパソコン・ソフトやプレイヤーの好みに合わせて調節できる多彩な機能を加え，1ドット単位のコントロールを可能にした新製品です。



キミのテクニックにこたえるメカニズムを搭載

XE-1PRO

■対応機種：MSX，MSX2，FM77AV，MZ-2500，PC-6001，X1，X68000(アタリ仕様ジョイスティック・ポート機)

標準価格9,500円(送料500円)
第二次ロット限定2,000台 好評発売中

出来るのがうれしいね。 (ゲームライター)手塚一郎

寒さに耐える。耐寒する。「セガゲーム」を体感する。熱くなる。



©SEGA

体感ゲーム「アウトラン」の下敷です。裏面には、コースのイラストマップが印刷されています。ぜひ燃えたい方に。

アウトラン下敷
標準価格200円



ファンタジックなイラストとオパオパが、かわいいファンタジーゾーンの下敷です。裏面は、16×16ドットのキャラクターデザインシートが印刷されています。

ファンタジーゾーン下敷
標準価格200円



アウトランのロゴマークが入ったお財布です。便利な着脱式小銭ポケット付。

アウトランウォーレット
標準価格1,200円



©KONAMI

手紙? メモ帳? 何かと便利なレポート用紙。

このレポートパッド、キミたちならどう使うのかな?友だちへの手紙、メモ帳?…etc。どんな使い方でもできるのでとても便利。制作したデザ部さんは、レイアウトの計算用紙にしています。



沙羅曼蛇レポートパッド
標準価格250円



ツインビーレポートパッド
標準価格250円

思いっきり

●当社商品は、DEMPA/ペンタン商品取扱い店でお求めになるか、通信販売を御利用ください。 ●通信販売で下敷を申し込まれる方は、セガ、コナミ、データイースト、ナムコ、タイトーのキャラクター下敷の中から、



もっとパワーアップしよう。

人気急上昇中の「沙羅曼蛇ハイパーユニット」です。ファミコン版ソフトに続き、ＭＳＸ版「沙羅曼蛇」の発売により、ますます人気が高まってきましたね。ユニット内容は消ゴムと鉛筆が６本、それに、つや消しのブラックを基調にした「沙羅曼蛇」のイラストのカンペンケースのセットです。また、カンペンケースに、「ビッグバイパー」のイラストが印刷されているＢタイプも好評発売中です。

沙羅曼蛇
サ　ラ　マ　ン　ダ
HYPER UNIT

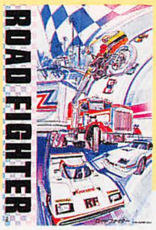
サラマンダハイパーユニット (Aタイプ/Bタイプ)
●カンペンケース●鉛筆6本●消ゴム　**標準価格950円**

下敷だって御洒落(おしゃれ)したら楽しくなるヨ。

毎日の勉強の中で、毎日、同じ下敷を使っていて、飽きが来ることありませんか。全７種類のコナミ下敷を日替りで使ってみては。目立たない部分にも御洒落してみよう。　**各標準価格200円**


沙羅曼蛇Aタイプ
(品切れ)


グラディウス



ロードファイター



イーアルカンフー


沙羅曼蛇Bタイプ


ハイパーオリンピック



ツインビー

タイトーグッズも花盛り。

DEMPA/ペンタンが誇るウォーレットをご紹介します。ゲーセンへ行くときのお共にはかかせないアイテムです。ポケットの中でお金をジャラジャラさせて貯金箱がわりにしている人にはぜひともおすすめしたい商品ですね。ウォーレットは，すべて着脱式の小銭ポケットと，テレフォンカード等が４枚入るカードケースが付いています。マニアには，必携のアイテムですぞ。



ダライアス／バブルボブル／レインボーアイランドウォーレット 各標準価格1,200円

タイトーキャラクター下敷の裏側は，キャラクタ・デザインシートまたは，320×200ドットの方眼シートが印刷されています。

バブルボブル下敷
標準価格200円





ダライアス下敷
標準価格200円



レインボーアイランド下敷
標準価格200円

凝りたいね。

5枚以上でお願いします。●通信販売のくわしい説明は巻末を御覧ください。

電波新聞社出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1-11-15☎03-445-6111

遊び心にあふれた財布だ。

毎度，お騒がせしております。ナムコキャラクターグッズです。お札入れ，カードホルダー，着脱式小銭入れが付いた便利なサイフです。外出するときは，ぜひ忘れずに，つれていってくださいね。永遠のナムコキャラクターはいつでもキミと一緒だ。
発売が長びいていた「パックマニア」ウォーレットがいよいよ発売されます。かわいがってくださいね。



ザ・リターンオブイシターウォーレット
標準価格1,200円



ドラゴンスピリットウォーレット
標準価格1,200円



源平討魔伝ウォーレット
標準価格1,200円



パックマニアウォーレット
標準価格1,200円



妖怪道中記ウォーレット
標準価格1,200円



ファイナルラップ
ウォーレット
近日発売

※本品は試作品です。製品のデザインは変更されます。

速報！
あとわずか

「イシターの復活」,「ワンダーモモ」テレカセットは，あとわずかですが在庫があります。御希望の方は，DEMPA/ペンタンまで電話で在庫の有無を確認のうえ，本誌後ページの「通信販売の方法」をよく読んで申し込んでください。各標準価格1,100円

DEMPA/ペンタン

春のナムコグッズラインナップ



剣，鏡，曲玉はキミの宝だ。

「草薙剣」の鉛筆が6本，「八咒鏡」が印刷されたカンペンケース，「八坂瓊曲玉」が印刷された消ゴムがセットになっています。これらの宝物をうまく使い，苦手な科目を打ち砕こう。
「銭」を蓄え今すぐお店へ。きっと「徳」が増えるはず。

源平討魔伝 三種の神器

●カンペンケース ●鉛筆6本 ●消ゴム1個
標準価格950円



◀Bタイプ

▼Aタイプ

イシターの文具セットだゾ。

ナムコ・ゲーム大人気のキャラクター「ドルアーガの塔」の続編，「ザ・リターン・オブ・イシター」が，文具セットになったゾ。その名も，トレージャーボックスII。カンペンケースには，蓋の絵柄のちがうAタイプとBタイプを用意しました。通信販売での申し込みの際には，もれなく記入して下さい。

THE RETURN OF ISHTAR
ザ・リターン・オブ・イシタートレージャーボックスII
TREASURE BOX II

●カンペンケース ●鉛筆6本 ●消ゴム1個
標準価格950円



源平討魔伝下敷 標準価格 200円



ザ・リターン オブ イシター下敷 標準価格 200円



妖怪道中記下敷 標準価格200円

DEMPA/ペンタンのナムコキャラクター下敷の中に「妖怪道中記」が新しく加わりました。PCエンジン用ソフトで話題沸騰の人気キャラクターです。
通信販売で下敷のみを申し込まれる方は，他のDEMPA/ペンタンキャラクター下敷を合わせた中から，5枚一組で申し込んでください。送料は5枚一組で300円です。



ドルアーガの塔 トレーナー
色：グレー/アイボリー/グリーン/ホワイト
サイズ：S/M/L　標準価格4,500円
ホワイトMとグリーンMは完売しました。



マッピートレーナー
色：イエロー/アイボリー/ホワイト
サイズ：S/M/L　標準価格4,300円



パックランドトレーナー
色：イエロー/ホワイト/シャーベットグリーン
サイズ：S/M/L　標準価格4,300円

■サイズ

Tシャツ及びトレーナーのサイズです。購入の際のめやすにして下さい。

サイズ	胸　囲	身　長
S	78～86(cm)	145～155(cm)
M	84～92(cm)	155～165(cm)
L	90～98(cm)	165～175(cm)

■申し込み方法

全国のキャラクター・グッズの取扱い店（後の方のページを参考にして下さい）で直接購入するか，通信販売をご利用下さい。
通信販売の方法は，本誌に折り込まれている払込通知表（赤い印字の横長の紙）を使った郵便振替によるものと，現金書留によるものがあります。必ずどちらかで申し込んで下さい。
送料はご希望の商品の合計金額が5,000円以内の場合350円です。
通信販売のくわしい方法については，後の方のページを参考にして下さい。

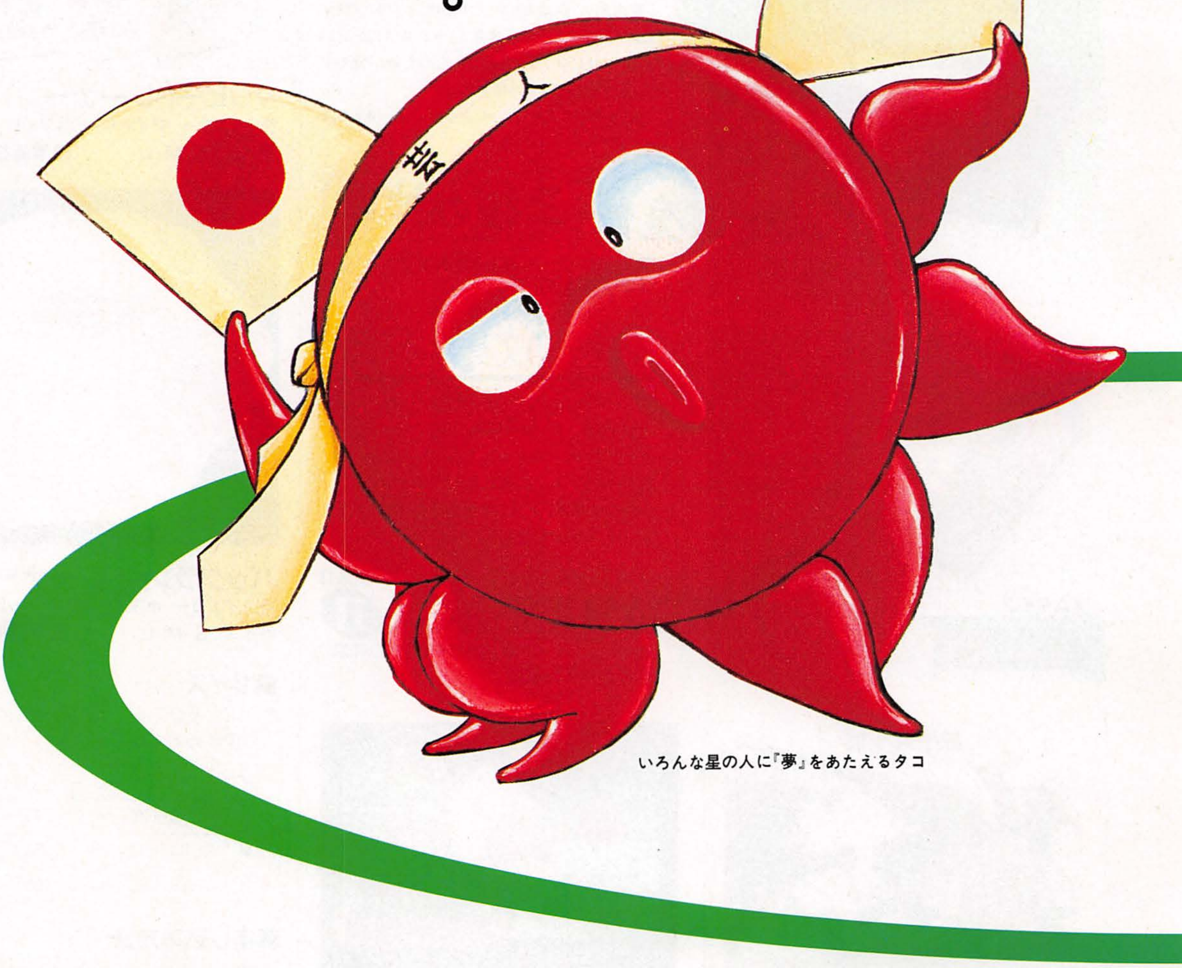
■お知らせ

「ドラゴンスピリット」，テレカセットは完売しました。
「パックマン」，「マッピー」，「ドルアーガの塔」ペーパーバッグもすでに完売しております。

発売元：電波新聞社 ©株式会社 ナムコ
〒141 東京都品川区東五反田1－11－15
☎03－445－6111

KONAMI

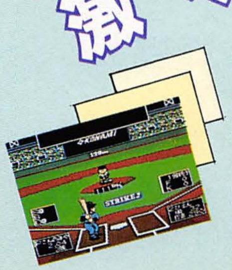
いざ、バグ退治へ。



いろんな星の人に『夢』をあたえるタコ

お待ちどうさまでした！コナミのプロ野球もいよいよ開幕!!

THE プロ野球 激突!!ペナントレース



MSX2対応　1Mビット　S·C·C 搭載

5,800円　5月下旬発売

キミの部屋は、もう熱狂のスタジアム！ これが究極のプロ野球ゲームだ!! オープン戦・ペナントレース・VSの3モード、マルチウインドーを駆使した機能的な画面、バラエティにとんだBGM…スターティングメンバーの入替えも自由にできるぞ！

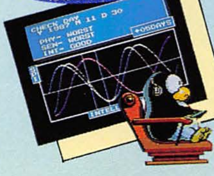
コナミのゲームを、もっと楽しく！

コナミの新10倍カートリッジ

MSX1,2対応　1Mビット＋64KビットSRAM

5,800円　絶賛発売中

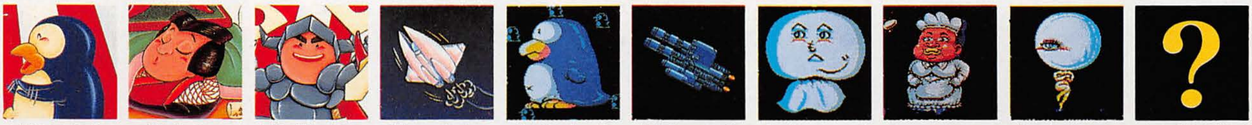
コナミのMSXソフトにのみ対応



SRAMバックアップ機能搭載でゲームセーブがカンタン！ テニス等のミニゲームも楽しめる！うれしい新機能をプラス。

史上最大のギャグ戦

コナミの人気キャラ大活躍! これが噂(うわさ)のギャグ・シューティング!!



さすらいのペンギン　ごぞんじ・ゴエモン　伝説の英雄・ポポロン　最後のビッグバイパー　敵ボス①ビッグペンギン　敵ボス②ジャンケンポン　敵ボス③テヌキテヌキボーズ　敵ボス④メイズ　敵ボス⑤ゲ・ゲ・ゲ・アーント　大ボス・夢食妖獣バグ

パロディウス

PARODIUS™

——タコは地球を救う——

そなた、夢と希望のプログラマー"タコ"。かたや、宿敵・夢食妖獣"バグ"。コナミMSXの人気キャラも総出演して、おかしなおかしなギャグ宇宙大戦争の始まり始まり!

MSX対応	1Mビット	S·C·C 搭載
5,800円		4月28日発売予定

空前のスケールで、MSX界侵攻中!
サラマンダ

MSX対応	1Mビット	S·C·C 搭載
6,800円		絶賛発売中



マルチスクロール+マルチプレイ+マルチストーリー! 常識破りの超巨大ボスも登場する脅威のスーパーソフトだ!!

3作におよぶ謎が、いま解明される!
シャロム 魔城伝説完結編

MSX対応	2Mビット
5,980円	絶賛発売中



登場人物174人、全600画面。主人公は、グリーク王国で一匹のブタと出会い、はてしない冒険の旅にでるキミ自身だ!!

週刊テレホンサービス実施都市

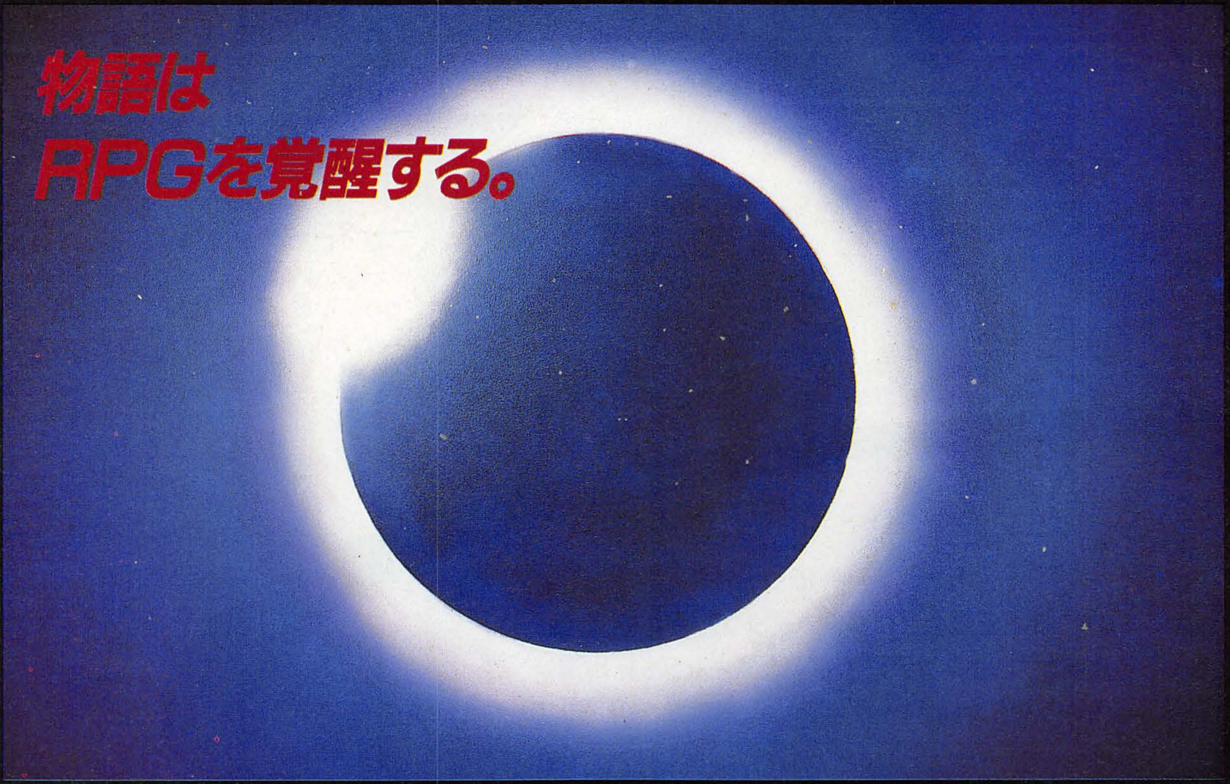
関東地区
本社:03-262-9110
関西地区
大阪:06-334-0399
北海道地区
札幌:011-851-3000
東北地区
青森:0177-22-5731
秋田:0188-24-7000
北陸地区
新潟:025-229-1141
四国地区
愛媛-松山:0899-33-3399
九州地区
福岡-天神:092-715-8200
福岡-大牟田:0944-55-4444

コナミ株式会社

本社　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店　〒561 大阪府豊中市庄内宝町1-1-5
札幌営業所　〒060札幌市中央区北1条西5-2-9
福岡営業所　〒810 福岡市中央区天神2-8-30

ドラマチックRPG

ARCUS



この国に、かつてない大きな異変の波が押し寄せてきている。父の墓前に別れを告げたジェダ・チャフは、形見の剣と鎧を持って旅立った。「父はなぜ騎士を捨て、樵になったのか?」騎士になればその答えがわかるはずだと、功名を求めあてのない青春の旅に向かう彼を巻き込む、アルカサス王国の異変事。部族も、旅の目的も違う者達が出会い、そこから本当の旅が始まろうとしていた。過去、精霊達に見放され大自然の神秘の力「魔法」を封じられたその歴史ゆえか、平和の番人と伝承される"黄金の竜"自らが、「太陽がその光を失う時、最後の審判が下る」と国王に最後通牒を発してきた。この国に降りかかる審判とは何か! 運命という大河に巻き込まれ、翻弄される六人の行く手に壮大なドラマと真実が待っている……人は、歩む道の終りを知ることはできない。

■フルカラー・グラフィックの3Dダンジョン。人工迷路の他に自然の地形迷路もある。
■自然宗教を核として設定された、独特のファンタジー物語がビジュアル・グラフィックで展開する。
■パソコンRPGならではの、画期的キャラクター・レベルシステムを開発

●PC-8801R/H/VA(5"2D 3枚組)¥7,800 4月上旬発売　●PC-98シリーズ 4月下旬発売予定



STAFF

企画	ウルフ・チーム	プログラム	藤西　宏
音楽	宇野　正明		渡辺　勝利
美術	林　浩樹		貞弘　雄一郎
	洗　猛	ゲーム・デザイン	林　浩樹
	北山　のり子		
	諏訪　功		

●お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留にてお申し込みください。(送料無料)

Game Creative Staff
WOLF TEAM
株式会社ウルフ・チーム 〒162 東京都新宿区下宮比町2-18-209 TEL.03(269)8650

特集



'88アミューズメントエキスポ レポート

出展作品25機種大紹介

Reported by 見城こうじ

AM（アミューズメント・マシン）業界春の祭典，恒例の『アミューズメント・エキスポ』が，3月2日・3日に東京の新宿のNSビルで開催されました。

春のアミューズメント・エキスポは，秋の『アミューズメントマシン・ショー』と異なり，一般の人も入場料を払えば入場することができます。今年もそうにはちがいなかったのですが，年々入場者が増加しているため，今年は入場制限が設けられ，一般の入場は午後1時からということになりました（業界関係者は午前10時から）。このため，このことを知らずに朝一番で来場したゲームファン達が入口で足止めを食って行列を作っているといった光景が見られました。

今回のショー・出展作の傾向

今年のアミューズメント・エキスポの傾向をいくつか挙げてみると，まず大手メーカーではそれぞれ新技術の導入が活発のようでした。たとえば，セガでは高解像システム・ボード採用のゲーム『ホットロッド』，ナムコでは昨年のショーでも参考出展されていたキャラクター拡大，縮小，回転，通信機能搭載のシステム・ボードII採用の『アサルト』と，すでに市場にでまわっている『ファイナルラップ』，そしてタイトーではまったく目新しい技術というものではないものの，液晶スコープ使用の3－Dゲーム『コンチネンタルサーカス』と3画面モニタ使用の『ニンジャウォーリアーズ』といったところです。

その他の傾向としては，大手，中堅メーカーともに，ソフトのシステム・ボード化が進んでいることが挙げられます。これはオペレーター側（ゲーム・センター経営者）のメリットとしては，最初にそのシステム・ボードを1枚購入すれば，その後そのシステム・ボード対応のソフトが発売されたときにROMキット販売されたものを購入していくことで安価にソフト交換できるということです。

また，ゲーム内容に関する傾向としては「ゲーム・スタート時に○○が選べる」という要素の入ったものが目立っていました。たとえば，主人公が選べる『シルクワーム』，『ファイティングゴルフ』，能力的なちがいはないが男女を選べる『ニンジャウォーリアーズ』，キャディが選べる『アルバトロス』，パワーアップ・メーターが選べる『グラディウスII』，ゲームレベルが選べる『カウンターラン』，なんでもかんでも選べる『ワールドスタジアム』などです。

これは，多様化しつつあるプレイヤーの好みやレベルに対応し，いろいろな遊びかたをしてもらえる長寿機種になることを狙っていると言えるでしょう。

年々大容量になりつつあるこれからのソフトのおもしろい部分を，効率よく多くの人達に楽しんでもらうためにも，このような設定は有効だと思います。こういった設定は今後も増える傾向にあるのではないでしょうか。



リメイク・ゲームと移植作品と

もはや1回のショーで3作4作は当たり前というリメイク・ゲーム。今回も何作か見ることができました。とは言え，最近のゲームはどれもほとんどが過去のゲームのアイデアをなんらかの形で流用しているので，どこまでをリメイクと呼んでいいのかわかりませんが…。

また，今回目立ったものと言えば移植物もそうでしょう。『上海』，『悪魔城ドラキュラ』，『ワールドスタジアム』など，どれもアーケード・マシンとして立派なオリジナル作品に仕上がっていますが，根底に流れるものは移植と言えます。

また，コナミからはシリーズ物，いわゆる続編のゲームが目立ちました。『グラディウスII』，『スーパー魂斗羅』がそうです。『グラディウスII』などはゲームファンの間での人気も高いようで話題性もあり，いいと思うのですが，やはり全般に以前のような元気が感じられません。オリジナルのニュー・ゲームにも期待したいところです。

不滅のスポーツゲーム

スポーツ・ゲームは，発売すれば必ずある程度のヒットが期待できるということで，ビデオゲームでは不滅のテーマと言えます。しかしながら，題材としてメジャーなスポーツはすでにほとんど出尽くしていて，今回出展されていたものも，バレーボール，野球，ゴルフ（2社），サッカーなど，もう何度ゲーム化されたかわからないようなものばかりです。

その他目についた作品

アイデア的にちょっとおもしろかったのはEXA PLANNINGの『エンゼルキッズ』です。ツインレバーで，画面がスクロールする風船割りゲームというのはなかなかユニークでした。このメーカーは，昨年のAMショーでも『め組レスキュー』という，おもしろい作品を発表しており，個人的に興味をそそられる会社です。ただ，ゲームの構成が少々雑なので，もう少していねいに制作してほしいと思います。

そしてタイトーの『Dr.トッペル探検隊』，これがアイデア的に抜群でした。ゲーム内容は割合平凡な縦スクロール・シューティング物なのですが，自機の性能が大変ユニークで見事と言えます。

あとはやはりナムコの『アサルト』と『超絶倫人ベラボーマン』，この2作の発売が待たれるところです。

また，今回のショーでゲームファンの注目を集めていたのは，ダントツで『グラディウスII』であったことも付け加えておきましょう（なにしろコナミのブースの『グラディウスII』の置かれていた区域はゲームファンがギッシリつまっていてゲームをのぞき込むこともできないくらいでした）。

コンチネンタル・サーカス（タイトー）

一般受け度	★★★★★
マニア受け度	★★★
筆者の個人的好み	★★★

世界８か国のグランプリに挑戦できるドライブ・ゲーム。液晶スコープを通して立体映像が楽しめるのが大きな特徴（ナムコ社のサンダーセプターIIと同じ方式）。



各コースを指定された順位以内で通過するとつぎのグランプリに進むことができます。

また，ピットインの要素もゲームに盛り込まれており，自車が敵車や路肩の障害物に接触して煙を吹いたときにこれを利用します。さらにレース中に雨が降りだすこともあり，この場合もピットインしてタイヤ交換ができます。

ドライブ・ゲームとしては珍しいコンティニュー機能もついています。

レインボーアイランドエキストラバージョン（タイトー）

一般受け度	★
マニア受け度	★★★☆
筆者の個人的好み	★★★★☆

すでに本誌３月号で紹介済のエキストラ・バージョン。この号がでる頃にはもう全国のゲーム・センターにでまわっていることでしょう。



前バージョンから大きく変わった点は，敵キャラクターがＷＯＲＬＤごとに入れ替わっていることやシークレット・ルームで手に入れることのできるハイパー・アイテムが好きな順に狙って取れるようになったことなどです。

また，エンディングに前にはなかったオマケがつけ加えられています。

後半の面がむずかしくなったのはいいとして，前半もむずかしくなったのはちょっとツライ…。

Dr.トッペル探検隊（タイトー）

一般受け度	★☆
マニア受け度	★★☆
筆者の個人的好み	★★★★

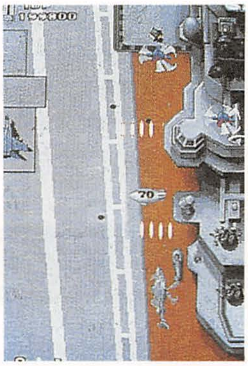
縦スクロール・シューティング・ゲーム。大きな特徴は敵編隊を全滅させたときに出現するペルと呼ばれるオプションで，これは取ると自機の前方に並んでいき（最高五つまで），弾を発射してくれます。ここでフォーメーション切り換えボタンを押すとペルは自機追尾型オプションとなり，自機の移動方向の反対方向に弾が撃てるようになります（このときペルは敵弾等とアタリ判定がない）。さらにレバーを動かしながら先のボタンを押すと，いろいろなフォーメーションでペルを固定し，好きな方向に固定して弾を撃つことができます（このときペルは敵弾等とアタリ判定がある）。



ツインイーグル（タイトー）

一般受け度	★★★
マニア受け度	★
筆者の個人的好み	★

ＥＡＧＬＥ，それは対空＆対地ミサイル，爆弾等で武装し被弾しても自動的に補修してしまうＵ国の戦闘ヘリコプターである。これはツインイーグルに乗りこんで凶悪なＸ帝国軍団を完全に制圧するバトルアクション・ゲームだ。ＥＡＧＬＥこそ生きたＸ帝国軍団の奴らの目にうつる最後の敵なのだ！

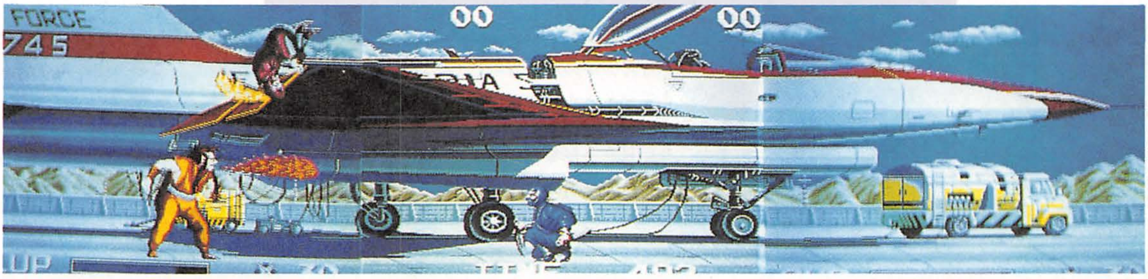


縦スクロール・シューティングゲーム。ショット・ボタンと使用回数制限のある爆撃ボタンで攻撃します。パワーアップ・アイテムには，ミサイルのパワーアップ，スピード・アップ，ミサイルの射程が伸びる，などがあります。『特殊部隊ＵＡＧ』系統のゲーム。

ニンジャウォーリアーズ（タイトー）

一般受け度	★★★★
マニア受け度	★★★★
筆者の個人的好み	★★★

ダライアスに続く，タイトー３画面モニタ・シリーズ第２弾。プレイヤーはＮＩＮＪＡかKUNOICHIのいずれかを選んでプレイします。ゲームはライフ制，苦無（くない）と手裏剣を駆使して横スクロール画面を進攻していきます。



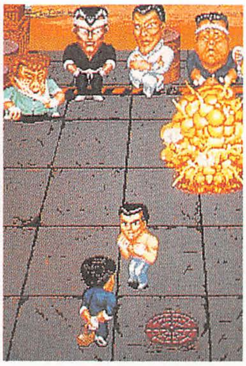
評価は10点満点で行なっています。　★… 2 pts.　☆… 1 pts. です。

火　激（タイトー）

一般受け度	★★★
マニア受け度	★
筆者の個人的好み	

その名も年令も国籍さえも謎の総長が率いる，不気味な軍団〝火激″。独自の個性を兼ねそなえた極悪最強のヤツラをぶっつぶせ！

…という，かなりいい加減なストーリーのこのゲームは，8方向レバーで主人公を操作，左ボタンで左ジャブ，右ボタンで右ストレートを放って敵を倒します。両方のボタンを同時に押すとしゃがむことも可能です。



ゲーム内容よりも登場キャラクター達のパフォーマンスを見ているほうが楽しく，特に左スミでマスクをしてウ○コ座りしているあんちゃんのパフォーマンスなどが笑えます。

超絶倫人ベラボーマン（ナムコ）

一般受け度	???
マニア受け度	???
筆者の個人的好み	★★★

昨年のAMショーでも参考出展されていた作品。

8方向レバーとパンチ・ジャンプの2ボタンでベラボーマンを操作，地球征服を狙う爆田博士（この人，すごいヘアースタイルしている）に挑みます。



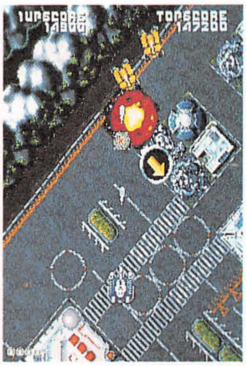
主人公は体がコイル状になっており，パンチボタンを強くたたいた分だけ遠くまでパンチが伸びます（ジャンプも同様で，強くボタンをたたくとそれに反応して高く飛びあがることができます）。基本は横スクロールで，縦スクロールも随時混合されます。

昭和30年代から40年代前半のTVヒーロー物をパロったようなハイな気分のこのゲーム。このアクの強いセンスは賛否両論わかれるところ。

アサルト（ナムコ）

一般受け度	★★☆
マニア受け度	★★★
筆者の個人的好み	★★★★☆

ナムコの新システム・ボード「システムII」使用作品第1弾。ツイン・スティックでマイタンクを操作，通常弾とグレネード砲を使って敵を破壊，敵前線基地に向かって進攻していきます。



「システムII」には画面の拡大，縮小，回転機能が標準装備されており，マイタンクが向きを変えると背景がそれに合わせて360度回転したり，ジャンプすると背景が遠ざかって見えるなど，さまざまな演出に活用されています。全11面。

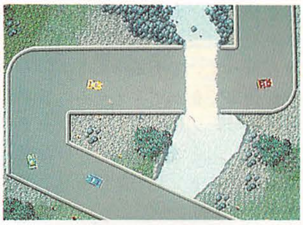
新システム・ボード第1弾ということもあって，かなり開発に時間をかけたナムコの自信作のようです。

ホットロッド（セガ）

一般受け度	★★★
マニア受け度	★
筆者の個人的好み	★

セガ新システムボード「システム24」使用ソフト第1弾。ちなみに「システム24」の名前の由来は水平周波数24キロHzのモニタ対応であるということから。

外部記憶装置としてフロッピーディスク・ドライブを使用しており，これによりソフト交換できるのも大きな特徴。



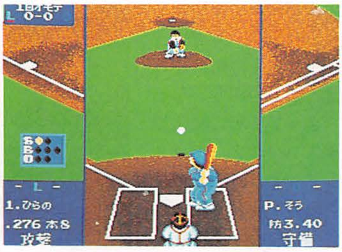
内容は，4人まで同時プレイ可能なドライブ・ゲーム。『スーパースプリント（ATARI）』や『スーパーデッドヒート（タイトー）』のイメージに近い。

レースで勝つと賞金が与えられ，そのお金で路面に合わせたタイヤ，エンジンなどのパワーアップ・アイテムを購入することができます（ショーに出展されていたのは未完成バージョンで，まだアイテム購入ができなかった）。

ワールドスタジアム（ナムコ）

一般受け度	★★★★★
マニア受け度	★
筆者の個人的好み	☆

ファミコンソフトでおなじみの『ファミリースタジアム』がアーケード用にグレード・アップされて新登場。



プレイヤーは，アーバン，カントリー両リーグ12球団から好きなチームを選び，さらに球場も3か所から選びます。最後に先発投手，スタメンの打順を決めてスタートです。

操作は8方向レバーと三つボタン。

もちろん2人同時プレイも可能。試合が終わるとインタビューがあり，その様子と試合結果が日刊ナムコスポーツに載るという演出もちゃんとあります。

ナムコ「システムI（＝旧名システム'87）」第7弾。

エンゼルキッズ（セガ/EXA PLANNING）

一般受け度	★★
マニア受け度	★★
筆者の個人的好み	★★★★

ツインレバーで，ロープを持った2人のエンゼルキッズを操作，もう1人のキッドを下に落とさないようにロープで上へ上へ飛ばして行き，ゴールを目指す縦スクロールのメルヘン・キャラクター・ゲーム。



基本的には，風船割りゲームがスクロールするような内容ですが，ツインレバーをタイミング良く両サイドに開くと，ロープがピンと張ってキッドが一挙に高く飛びあがるなど，操作部に工夫が見られます。途中に配置されている風船を割っていくと得点が加算されます。主人公の3人組がメチャかわいくていいのですが，ちょっとゲームの構成が練り不足。

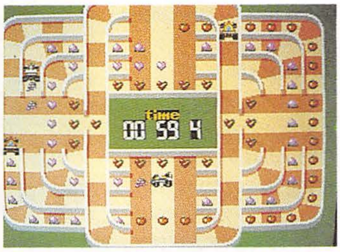
評価は10点満点で行なっています。　★…2 pts.　☆…1 pts. です。

カウンターラン(セガ/日本システム)

一般受け度	★★
マニア受け度	★★
筆者の個人的好み	★★★☆

『フリーキック』に続く，日本システム・マザーボード第2弾。

セガの往年の名作『ヘッドオン』のリメイク作品。しかしコースは変化に富んでおり，全32面，立体交差まであるところは，日物の『ローリング・クラッシュ』などもほうふつとさせます。



操作は4方向レバーとアクセル，アイテム使用の2ボタン。迷路に並ぶドットをすべて取ると面クリアです。主人公の車は，停止したり逆走したりすることができないので，瞬間瞬間の判断で素早く敵車をかわしていかなければなりません。また，ゲーム・スタート時に難易度の異なる好きなコースが選べます。

エースアタッカー(セガ)

一般受け度	★★★☆
マニア受け度	★
筆者の個人的好み	☆

五輪ルールにのっとった本格的なバレーボール・シミュレーション・ゲーム。

コントロール・パネルがやたらにぎやかで，まず8方向アタック・レバー（これがアタッカーの腕を型取っていて不気味），トスの方向が指定できるボリューム，ブロックとサーブに使用するブロック・ボタン，そして矢印のついた選手を操作するレシーブ用トラック・ボールです。

ゲームは世界各国の6チームの中から好きなチームを選び，5チームを倒せば優勝です。

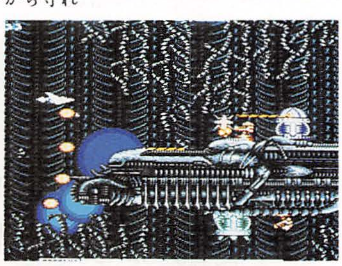
インストラクション・カードに「ニッポン！チャチャチャ」と書いてあるのが泣かせます(余談)。

制作中

グラディウスII-GOFERの野望(コナミ)

一般受け度	★★★
マニア受け度	★★★★★★
筆者の個人的好み	★★★

ゲームマニア待望の『グラディウスII』（"2"じゃないよ）がついに登場。母なる惑星グラディウスを特殊部隊ゴーファーから守れ！



今回の作品の大きな特徴は，ゲーム・スタート時に4タイプのビックバイパーから好きなものがセレクトできるということ。たとえばオーソドックスなレーザーやダブルが使用できるゲームや，従来はまったくなかったテールガン（後方に弾が撃てる）というものとリップルレーザーの組み合わせのものなどがあります。

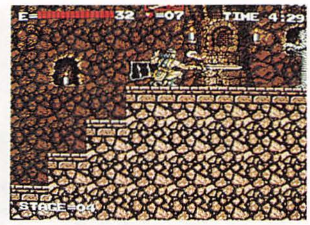
「人工太陽」，「水晶」，「リベンジ・オブ・モアイ」，「高速スクロール」などの新たな超時空間が待ち受けています。

悪魔城ドラキュラ(コナミ)

一般受け度	★★☆
マニア受け度	★★★
筆者の個人的好み	★☆

邪教徒たちの血の儀式によって，闇の魔王ドラキュラ伯爵が100年の眠りから目覚めた…。

ファミコン，MSXでおなじみの『悪魔城ドラキュラ』がアーケード用にグレード・アップされて新登場。



プレイヤーは4方向レバーとアタック，ジャンプの2ボタンで操作します。アタック・ボタンはムチを放ちますが，途中である敵を倒すとでる鉄球や剣に武器をチェンジすることができます。

タイマツ，ブーメランその他，取ったアイテムを使うときは，レバーを上にあげてアタック・ボタンを押します。

面構成は，墓場，洞窟，城内（1F），城内（地下），時計台，ドラキュラ伯爵寝室の全6面。

チェッカーフラッグ(コナミ)

一般受け度	★★★
マニア受け度	★★
筆者の個人的好み	★

小型のコックピット筐体で参考出展されていたドライブ・ゲーム。

画面の構成は，同社『ロードファイター』の感覚に近いのですが，キャラクター拡大，縮小，回転機能搭載のハードを使用しており，カーブなどはこの回転機能を生かして表現しています。

また，途中でピットインすることもでき，この際，自車がググッとズームアップされていく演出などがあり，なかなか見せてくれます。

参考出展

ドラゴンニンジャ(データイースト)

一般受け度	★★★
マニア受け度	★★
筆者の個人的好み	★

正義を，市民を守るために，凶悪な"NINJA"に挑んだ2人の男の物語。

8方向レバーと攻撃，アタックの2ボタンで操作します。攻撃は，レバー，ジャンプとの組み合わせ，敵との間合いなどによって多彩に変化します（パンチ，キックなど)。また，攻撃ボタンを押し続けると，気合をためることができ，破壊力のあるパンチを放つことができます。



敵を倒すとアイテムがでることがあります。

内容は，攻撃力がアップするヌンチャク，ナイフの他，ライフが回復するスポーツドリンクや制限時間が延長されるウォッチなどがあります。

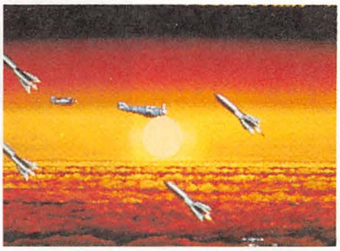
評価は10点満点で行なっています。　★…2pts.　☆…1pts.です。

P・47(ジャレコ)

一般受け度	★★
マニア受け度	★☆
筆者の個人的好み	★

ジャレコ・マザーボード「システムMB」第1弾。

時は1944年，第二次世界大戦の真っただ中。ヨーロッパ西部戦線を舞台に，アメリカ空軍リパブリックP47Dサンダーボルトが，ルフト・バッフェ（ドイツ空軍）を相手に壮絶な空中戦を展開する横スクロール・シューティング・ゲーム。



雲の上，山地上空，戦艦などの場面が展開していきます。

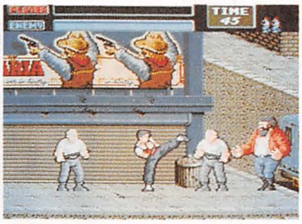
さまざまなパワーアップもあります。

ビジランテ(アイレム)

一般受け度	★★★
マニア受け度	★★☆
筆者の個人的好み	★☆

警察もお手上げのローグス団にさらわれたマドンナを救いに立ち上がったヒーロー，ビジランテの物語。

8方向レバーで移動とジャンプ，そしてキックとパンチの2ボタンです。



プレイヤーはエネルギー制で，エネルギーかタイムがなくなると1ミス。敵につかまったらレバーをガチャガチャ振ることによってふりほどくことができます。

また，道になぜか落ちているヌンチャクを拾うと攻撃力がアップしますが，これはある種のダメージを受けると使えなくなってしまいます。

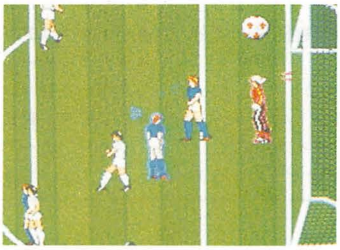
要するに同社『スパルタンX』のリメイク作品と考えればまちがいないでしょう。

キックオフ(ジャレコ)

一般受け度	★★★
マニア受け度	★
筆者の個人的好み	☆

ジャレコ・マザーボード「システムMB」第2弾。

ジャレコのアーケード・ビデオゲームとしては初のスポーツ（サッカー）ゲーム。



コンピュータと対戦（世界各国のチーム）する団体トーナメント・モードがある他，2人同時の対戦プレイモードもあります。

操作にトラックボールを採用しているあたりにジャレコの意気込みが感じられます。

また，『キックオフ』というタイトルは仮称で，まだ変更される可能性があります。

シルクワーム(テクモ)

一般受け度	★★★
マニア受け度	★★★
筆者の個人的好み	★★☆

すでに市場にでまわって1か月ほどたつ，横スクロール・シューティング・ゲーム。

大きな特徴は，プレイヤー機がジープとヘリコプターのいずれか好きなほうを選べるということ。さらにそれぞれを選んでの2人同時プレイも可能。



上部にボタンのついたスティックを採用した特殊コントロール・パネルを使用しています。

また，ツイン，スピード・アップ&オート射撃のパワーアップがありますが，ある程度先の面まで進むと，これらのパワーアップが死んでもなくならない親切設計（スーパー・パワーアップ）がなされています。

11面でボスが登場し，12面からはループとなります。

ファイティングゴルフ(SNK)

一般受け度	★★★★
マニア受け度	★
筆者の個人的好み	☆

その名のとおりのゴルフ・シミュレーション・ゲーム。

成績により，プレイできるホール数が増え，パーの数の2倍を打つとそのホールはギブアップとなります。



ゲームの最初に，4人のキャラクター（飛距離や正確さがそれぞれ異なる）の中から好きなキャラを選ぶことができるのが大きな特徴と言えます。

また，2人プレイで1ホールごとに結果をすべてポイントのやりとりで行なって勝負を決めるマッチプレイもできます。

もちろん，クラブの種類や，スライス，フックなどの球種を選ぶこともできます。

全18ホールですが，後半の9ホールにはコインの再投入が必要です。

上　海(サン電子)

一般受け度	★★★
マニア受け度	★★
筆者の個人的好み	★★★★

すでにパソコン・ソフトやPCエンジン等でおなじみのゲームの移植版。サン電子のアーケード・ビデオゲーム久々の復帰第1弾。



麻雀牌が使われていますが，内容は麻雀とは関係なく，整然と並べられ，積み重ねられた牌を2枚一組で同じ模様のもの同士取っていき，最後の1組まで取りきればクリアというゲームです。その際，取ることのできる牌には制約があり，左右いずれかの端に面した牌しか，取ることができません。さらに牌は立体的に積み重なっているので見えない部分もあり，先読みをする作戦性が必要です。

評価は10点満点で行なっています。　★…2pts.　☆…1pts. です。

アルバトロス（フェイス）

一般受け度	★★★★
マニア受け度	★
筆者の個人的好み	

ゴルフ・シミュレーション・ゲーム。開発元は『クラウンズゴルフ』のシリーズのメーカー。

ゲーム内容は従来のゴルフゲームから特に変わっていませんが，とんでもないのはスタート時に美人キャディを３人の中から１人選べるという点。これがなんとアンダーパーでホールアウトすると，コスチュームを１枚ずつ脱いでくれるという設定がなされています（オーバーパーでホールアウトするとまた服を着てしまう）。



麻雀ゲームでも最近はその過激な内容が行き過ぎだと指摘されている中，ゴルフゲームにまでこのような下品な要素を導入するのは考えものだと思います。

デストラクション（イースト・テクノロジー）

一般受け度	???
マニア受け度	???
筆者の個人的好み	???

ローラートロン社のブースで参考出展されていたもので，モニタにゲーム画面が映っているだけでまだゲームをプレイすることはできませんでした。



画面とパンフレットなどからわかる範囲で内容を書くと，８方向レバーとキック，パンチの２ボタンで主人公を操作し，さらわれた妹を救出しに行く格闘ゲームで，『ギャラクティック・ウォーリアーズ』か，『ゲットスター』のようなイメージの作品のようでした（前者と後者とではかなりゲーム内容がちがうという話もある）。

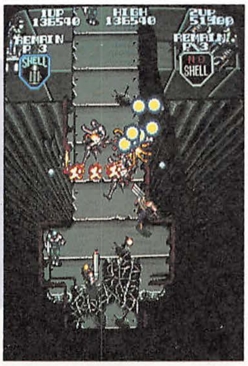
最後に

以上でアミューズメント・エキスポ出展作25機種の紹介を終えます。今回の評価方法は「一般受け度」，「マニア受け度」，「筆者の個人的好み」というかなりわがままな方式からなっています。「一般受け度」と「マニア受け度」というのは，大体おわかりだと思いますが，そのゲームが大よそどのような層のプレイヤーにどの程度ウケる内容か，というのを筆者の推測を交えて書いたものです。最後の「筆者の個人的好み」は，読んで字のとおりです。いずれにせよ，筆者の独断が入っており，思いちがいも多分にあるであろうことはあらかじめ断っておきます。

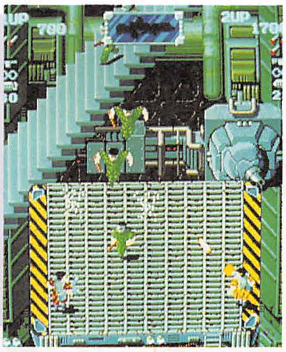
最後に，今回の出展作で紹介しきれなかった機種をここにリストアップしておきます（どれもすでに発売済の機種や参考出展作品です）。

- ファイナルラップ（ナムコ）
- サイバータンク（コアランド/タイトー）
- オペレーションウルフ（タイトー）
- ブルズアイ（セガ）…ビデオゲームではありませんが，大型のガンゲームで，BB弾使用のライフルで的を撃ちます。
- スーパー魂斗羅（コナミ）
- チェルノブ（データイースト）
- ヘビーバレル（データイースト）
- パドルマニア（SNK）
- ゲリラウォー（SNK・ゲバラの海外輸出用バージョン）
- OVER REV（イースト・テクノロジー）…カーアクション・ゲームらしいのですが，参考出展でした。

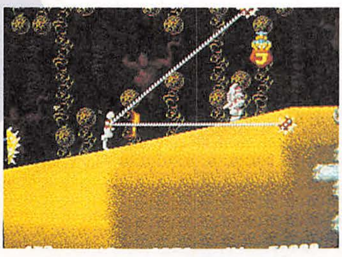
▶『スーパー魂斗羅（コナミ）』
人気作品『魂斗羅』の続編。前作にあった３－D面がなくなっています

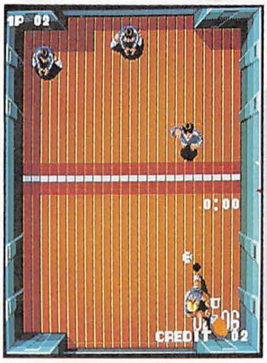


▶『ヘビーバレル（データイースト）』
ループレバー使用の戦闘ゲーム。２人同時プレイ可能



▶『チェルノブ（データイースト）』
原発事故で超常能力を得た男，戦うチェルノブの物語。横スクロールで敵を倒していきます。攻撃とジャンプ・ボタンの他に，反転ボタンで進行方向から後ろを向いて攻撃できるのが特徴





◀『パドルマニア（SNK）』
一見テニス風ですが，実は全然ルールのちがうよくわからない異種格闘球技ゲーム。決められた時間内に相手ゴールに多くボールを入れたほうが勝ち

評価は10点満点で行なっています。　★…２pts.　☆…１pts.です。

ホンキでPlay(プレイ) ホンネでReview(レビュー)!!



TARGET2 桃太郎伝説

ハドソン

対応機種／価格
X68000（7,800円）
ファミリーコンピュータ（5,800円）

山下　章

前号からはじまったこのコーナーに，早くもたくさんのみなさんから反響のお手紙をいただいた。「他の雑誌には見られない，ゲームの本質を追求した素晴らしい企画」（熊本県水俣市・船田賢治）「チャレ・アベとはまたちがった，読み物的なおもしろさがある」（愛知県名古屋市・寺内幹夫）などなど。

正直言うと，この連載をはじめるときには，かなりの不安があった。今までのチャレ・アベのような攻略要素がまったくない記事が，はたして受け入れてもらえるんだろうか？　それに，中・高校生中心のベーマガ読者には，ちょっとむずかしすぎる内容なのでは？――そんな風に悩んだりしたものの，今，こうしてみなさんから応援の手紙をいただいて，ホッとひと安心。そうだよみんな，もう攻略法や早解きなんてのは古いんだ。これからは，そのゲームが持つ意味・背景を顧みながらプレイする“シンキング・ゲーム”の時代だぜ！

てなわけで，連載第２回目の今回は，X68000版が発売されたばかりの『桃太郎伝説』を取りあげてみよう。このコーナーでは今後とも，パソコン，ファミコン，セガ，PCエンジン，ビデオゲームといったジャンルに関係なくソフトを選んでいくつもりなので，どしどしリクエストを！

『桃伝』に見るゲーム・システムの研究

今一度，内容の確認をば！

アンケートの統計によると，ベーマガ読者の半分以上は，ファミコンを持っているそうだ。そのみなさんの前で，あらためて『桃太郎伝説』（以下『桃伝』と略す）の内容に触れるのは少々ムダ足となる恐れもあるけど，なかにはまだソフトを手に入れていない人もいるかもしれないし，『新・鬼ヶ島』と内容がゴッチャになっちゃってる人もいるかもしれない（ホントかなあ）ので，今一度，『桃伝』の内容について再チェックしてみよう。

『桃伝』はその名のとおり，昔話の「桃太郎」をモチーフにした，コミカルなRPGだ。

主人公の桃太郎が犬・キジ・サルを仲間にして，鬼ヶ島へ鬼退治に行くわけなんだけど，その途中で「金太郎」「花咲か爺さん」「浦島太郎」などの昔話がギャグとともにたくみに織り混ぜられている。

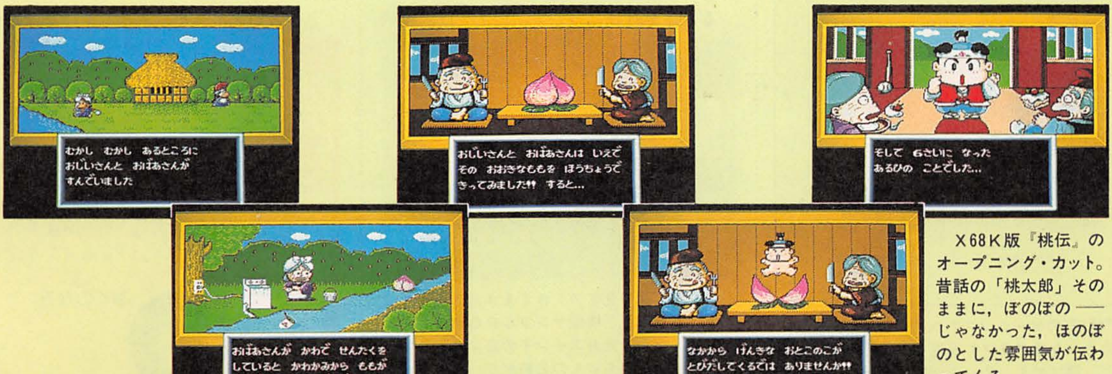
また，ゲームのシステム自体は『ドラクエＩ』にヒジョーに近くて，敵との戦闘は，つねに１対１だ。

犬・キジ・サルが仲間になると書いたけど，それはパーティの一員になるという意味じゃなくて，桃太郎のアイテムのひとつになるということなのだ。

「会心の一撃」というメッセージや，８種類の魔法の効力など，マジに『ドラクエ』を彷彿とさせるものが多い。

ともあれ，昨年，『ドラクエII』のつぎに売れたファミコンソフトがこの『桃伝』だそうだ。

プレイしたことがないという人にも，そのオモシロさはおのずとわかってもらえるんじゃないかな。



X68K版『桃伝』のオープニング・カット。昔話の「桃太郎」そのままに，ぼのぼの――じゃなかった，ほのぼのとした雰囲気が伝わってくる。

『桃伝』に対する二つの評価

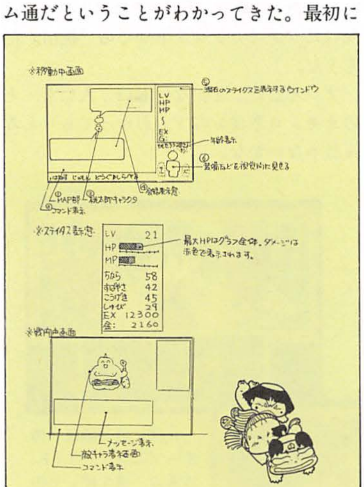
ところが，そんなヒット作の『桃伝』でさえも，世間から大きく二とおりの評価を受けたりしているのも，これまた事実。ひとつが，「こんなおもしろいゲームをよくぞ作ってくれました！」という最高の評価（ボクはこっちだね）。そしてもうひとつが，「このゲームは『ドラクエ』のマネだから評価できない」という理論に基づいた“評価不能”という評価だ。後者のような評価をする人には，どちらかというとマニア的な人種が多い。

でも，たしかに『ドラクエ』に似ているということは否定できないので，そこのところをシナリオライターのさくまあきらさんにうかがってみた。

「その点はよく指摘されるんですが，ボクとしては『ドラクエ』のシステムをマネしたつもりは決してありません。正直に言いますと，『桃伝』はパソコンの『夢幻の心臓Ｉ，II』の影響がものすごく強いんです。『夢幻』のむずかしい部分を，ファミコン・ユーザーにもわかるように，私なりにやさしくかみくだいてあげた結果，ああいう形になりました」

──なるほど，そう言われてみれば，『ドラクエ』にもパソコンのいくつかのＲＰＧを展開している部分があるのも事実だ。『夢幻の心臓』タイプのＲＰＧをアレンジしていった場合に，表現手段として『ドラクエ』式システムに行きついてしまうというのは，コレ，しかたのないところか。

ま，いずれにせよ，話を聞いているうちに，さくまさんがかなりのパソコン・ゲーム通だということがわかってきた。最初に



▲『桃伝』のゲームシステム初期企画書。最初，体力とかを棒グラフで表現する予定だったんだけど，残りが１，２ぐらいになったときにわかりにくいので，製品版のような数値式に変えたんだそうだ

▶さくま　あきら（『桃太郎伝説』シナリオライター）



昭和27年７月29日，東京に生まれる。立教大学経済学部卒。TVの放送作家，レコードのプロデューサー，作詞，作曲，歌手（「燃えよフトリッパー」），専門学校の講師などの多岐の職業を経て，現在のフリーライターに。『桃伝』制作時には，仕事の合い間をぬって４か月で原稿用紙約5,000枚も書いたというからまさに驚異。読者のみなさんには，少年ジャンプの「ジャンプ放送局」でもなじみが深いだろう。現在は，西×グループをモデルにした鉄道ストラテジーゲーム『桃太郎電鉄』と，『桃伝』よりもさらにビギナー向けで展開をち密にした『ニンジャらほい！』のシナリオも執筆中とのこと。

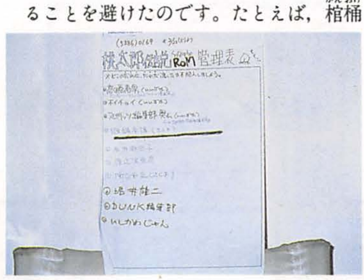
買ったパソコンがＰＣ－8001mkIIで，現在はＰＣ－8801ＦＨを使用しているというから，年季もナカナカ。その間，『ウィザードリィ』『ウルティマ』『ブラックオニキス』などの著名なＲＰＧをクリアするのはもちろんのこと，自称「信長の野望を語らせたら日本一」だとか。なんでも，自分でプログラムを改造して『信長の野望II，III』なんてのを作って遊んでいるんだって。スゲー。

そうやっていくつものゲームで遊んでいくうちに，いいアイデアなんだけどイマひとつ生かしきれていないものを見つけると，それこそ「絶好の材料」だと言う。

「パソコンのゲームというのは，非常にマニアックなものが多いですよね。まあマニアックというのもいいんでしょうが，多くの人はそれを受け入れることができません。そこで，それをボクなりに消化して，だれにでもわかりやすい形にしてファミコンのゲームとして提供してあげたいと思うんです」

もっとも，そう言うさくまさんには，アレンジに関するつぎのようなポリシーがあるそうだ。

「パソコンとファミコンというジャンルのちがいから，パソコンからのアレンジは許されると思いましたが，ファミコンからの模倣（＝マネ）は絶対にしてはいけないと考えました。すなわち，『ドラクエ』オリジナルのアイデアは，極力手をつけることを避けたのです。たとえば，棺桶を引きずって歩くのとかがそうですよね。ですから，『桃伝』は『ドラクエＩ』に似ているとよく言われますが，『桃伝』のシステムのほとんどはパソコンのＲＰＧからのアレンジなんです」



▲みんな，見て見て！　さくまさんの部屋の壁に張ってあった「桃伝サンプルＲＯＭ貸しだし表」に，なんと元おニャン子の高井麻巳子ちゃんと渡辺満里奈ちゃんの名前が!!　これというのも，「やさしいゲーム作り」を心がけたからこそ。麻巳ちゃん，マリナちゃん，ゲームで行きづまったら，お手紙ください♥

『桃伝』成功の秘訣

ここまで読んできて，読者のみなさんはお気づきになられただろうか？　さくまさんが，現在のほとんどのソフトハウスが気づかなかった，もしくは気づいていても実行できなかった**あること**を，着々と行ないつつあるということを。

もちろん，ボクはここで，さくまさんがホントに『ドラクエ』を意識していなかったのかとか，さくまさんのアレンジに対するポリシーの正当性うんぬんとかを述べるつもりじゃない。他のソフトハウスがやらずにさくまさんが堂々とやったこと──それは，最初から最後まで「模倣しながらおもしろいソフトを作る」という姿勢を貫き通したということだ。

一般的にソフトハウスというと，他の会社の作品を模倣することを嫌い，自社のオリジナル路線を追求したいと考える。ところが，それとは裏腹に，売れている作品と類似した作品がある程度ヒットするなら，そういうのも作りたいという気持ちがあったりするのも人情ってもんだ。

ところがところが，そうした作品をだす

「桃伝」に登場する㊦キャラ

『桃伝』には，とにかくたくさんの笑えるモンスターが登場する。ここでは，その中のいくつかをご紹介しよう。これ以外にも，ボツになったアイデアで，ガキを３匹ならべて「シブガキたい」，鬼をウジャッとだして「オニやんこクラブ」なんていうのもあったんだって！

ふくのかみ



モデルは，いわずと知れたさくまさん。クイズに正解すれば，100両前後もらえるぞ！

場合に，大ヒット作のどこかを模倣していながらも，チョコチョコと手をくわえ，いかにも「これはうちのオリジナルです」という顔で発売する――コレが今までに数え切れないほどあったパターン。もっとも，コレはコレで必要なことかもしれないけど，ユーザーをダマしているようで，なんともすっきりしない気分が残る。

それに対して，さくまさんは最初から模倣を前提としてソフトを作りはじめた。そう，プライドのためにヘタに手を加えてソフトをつまらなくしてしまうくらいなら，今一番ユーザーになじんでもらっているシステム上で，内容を見せようとしたのだ。

「このゲームのシステムは『夢幻の心臓』にものすごく近いですよ。でも，そんな見かけよりも，ゲームの本質の部分を楽しんでください」――『桃伝』をプレイしていると，さくまさんのそんな声が聞こえてきそうな気がする。これは，まちがいなく今までだれもなし得えなかった大英断だ。

ただ，ここで単にシナリオを変えただけの『夢幻』や『ドラクエ』を作ろうとしていたならそれは高い確率で失敗していたにちがいない(『ヘラ×レ×の栄×』なんてのもあったよね)。『桃伝』が成功した最大の理由は表現手段としてそうしたヒット作のシステムを受けつぎながら，内容をコミカル路線に求めたことにあると思う。

映画や小説にだってコメディ物は当然のごとくあるのに，ゲームというジャンルでは，今までその手の作品はまったくと言っていいほどなかった。なぜか？――それはソフトハウスの人たちが，みな心のどこかしらで「ゲームとはひょっとしたら低俗なものなのでは？」という潜在意識を持っているからじゃないだろうか。

それゆえ，精一杯背のびして，高尚な「素晴らしい世界」「剣と魔法が織りなすファンタジーの世界」を作ろうと努力するわけでそこにさらに低俗なギャグの入りこむ余地は残されていない。

おそらく，今までにパソコンのソフトハウスで，「ギャグ物・コメディ物が作りたい」という企画がだされても，それは「くだらない」という一喝でボツにされたことだろう。

こうして考えてみると，『桃伝』という1本のソフトから学ぶべきことは，じつに多い。

それもこれも，シナリオを書いたさくまさんという人がすぐれたフリーライターであると同時に，それまではゲーム業界とは関係ないところにいた部外者であったからこそだと思う。

ボクら内部の人間が見失なっていた点を，『桃伝』は外部の一般人の目から教えてくれた――そんな気がしてならない。

『桃伝』に影響を与えたゲーム・システムとは？

パソコンのRPGに限りなく大きな影響を与えた『ウィザードリィ』と『ウルティマ』。最近，その発展型とも言える『ティル・ナ・ノーグ』『マイト&マジック』といったゲームもでてきたけど，やはり『ウィザードリィ』と『ウルティマ』の影響の大きさにはかなわない。その2大作を要素別に分析してみると，下の表のようになる。

『夢幻の心臓』『ドラクエ』『桃伝』という，本文中で取りあげられているゲームは，いずれも移動システムで「ウルティマ式」，戦闘システムで「ウィザードリィ式」を踏襲している。

もしも『ウィザードリィ』『ウルティマ』にRPGのすべての型が含まれているとするならば，この『桃伝』がとったような組み合わせが，最高のものと言えるだろう。

めんどくさいマッピングを必要とせず，バラエティに富んだ戦闘を楽しむことができるからだ。

アクティブRPGにでもしないかぎり，現在までの国産RPGで，これ以外の組み合わせをした模倣的秀作を見ることはまずできない。



左から『ウルティマIV』『ドラクエIII』『桃伝』の移動シーン』



左から『ウィザードリィ』『ドラクエIII』『桃伝』の戦闘シーン。

	特　徴	移動システム	戦闘システム
ウィザードリィ	戦闘を楽しむ 死への強い恐怖感がつきまとう	3次元迷路	数値と文字メッセージ中心。戦闘中に魔法やアイテムを使うことができ，戦略性が強い
ウルティマ	ストーリー重視 道徳的観念が組みこまれている	平面マップ上をキャラクターが移動	ビジュアル的なキャラクターの移動により表現。その実体は，自分と敵のターン制による体当たり方式



びんぼうがみ
お金を1両ずつ盗んでいく，セコイやつ。しかも，金を盗んだまま，すぐに逃げだしたりする。



オニぎり
戦闘中にめんたいこを投げて，「どーだ，からいだろー！」とダメをオシてくる。倒しても，オニギリは手に入らない。



わかだいしょう
「キミに倒されるなんて，ボクは幸わせだなあ」と言いながら死んでいく爆笑キャラ。ギターをしょっているのが，「あおだいしょう」とのちがい。



べんきょうのオニ
「ゲームなんかやってないで勉強しろ!!」と言いながら，鉛筆を投げてくるヘンなヤツ。



ジャキチェーン
ガキ，ジャキときて，おつぎはジャキチェーン。「アタタタタ！」と拳法を使ってくるのだ。



ユキだるま
元は「さいとうユキだるま」という名前だったらしい。会うと，「毎朝シャンプーしてる？」と質問してくる。



きんぎんパール プレゼントのオニ
金の鬼，銀の鬼ときて，♪金銀パールプレゼント〜〜って，こんなギャグはボクの世代以上じゃなきゃわからないだろう。



またあおオニ
逃げる確率がすごく高い。でも，逃げるときに「また，あおーに！」と言うのが，なんとも愛らしい。



あおオニホーマー
手に持ったバットで，桃太郎の攻撃を打ち返してくる。でも，体力はわずか5しかないから，灼熱の弓矢でイチコロ。

徹底した ビギナー志向

『桃伝』が多くのユーザーから受け入れられたもうひとつの理由に，謎やトリックがヒジョーに簡単だということが挙げられる。コレは，『イース』『ジーザス』『ドラクエ』などを見てもわかるとおり，最近のヒット作に共通する点でもあるわけだけど，そのことについて，さくまさんはこう語る。

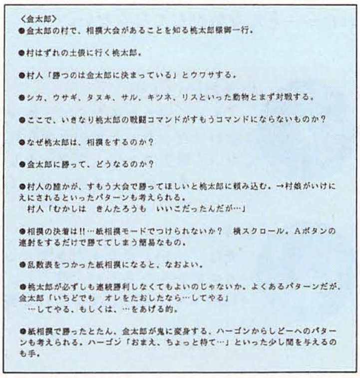
「RPG通のスタッフがいたりすると，どうしてもマニアックな内容に陥りがちなので，そうならないように注意しました。本当の意味でのおもしろいゲームというのは，ユーザー・サイドに立った作りでなくちゃいけないと思うんです。そこで，うちではまったくの素人をゲーマーとしてバイトさせ，その人が一定時間以内にクリアできない謎や迷路はすべてカットしました。その謎を採用するかどうかの最終決定権がバイトの素人ゲーマーにあるというのは，なんともおかしな話なんですけどね」

ウン，たしかにマニアックなゲームも，それはそれでオモシロイ。でも，いつの時代にも必ずビギナーの人はいる。そうしたビギナーにも楽しめて，なおかつゲームマニアでも楽しめるゲームがあったら，それこそ最高のゲームと言えるんじゃないだろうか。

ある程度ゲームをやりこんでいる諸君，決して『桃伝』や『ドラクエ』を軽視することなかれ。

『桃伝』は，プレイしていて先の展開が読める。それに，恥ずかしげもなく堂々と模倣しているのがよくわかる。他のゲームのストーリーすらも消化しつくし，このゲームの中の要素としてしまっているのだ。だからこそ，パロディとして成り立ち，かずかずのギャグもイヤ味がなく受けとめられる。そして，いつの間にか2等身の桃太郎といっしょになって，笑ったり驚いたりしている。

――やっぱり『桃伝』はおもしろい。


〈金太郎〉
●金太郎の村で、相撲大会があることを知る桃太郎様御一行。

●村はずれの土俵に行く桃太郎。

●村人「勝つのは金太郎に決まっている」とウワサする。

●シカ、ウサギ、タヌキ、サル、キツネ、リスといった動物とまず対戦する。

●ここで、いきなり桃太郎の戦闘コマンドがすもうコマンドにならないものか？

●なぜ桃太郎は、相撲をするのか？

●金太郎に勝って、どうなるのか？

●村人の誰かが、すもう大会で勝ってほしいと桃太郎に頼み込む。→村娘がいけにえにされるといったパターンも考えられる。
村人「むかしは　きんたろうも　いいこだったんだが…」

●相撲の決着は!!…紙相撲モードでつけられないか？　横スクロール。Aボタンの連射をするだけで勝ててしまう簡易なもの。

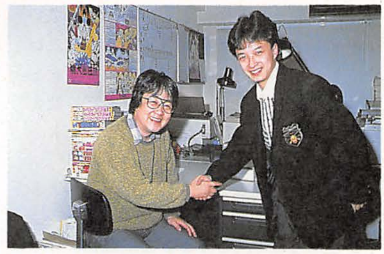
●乱数表をつかった紙相撲になると、なおよい。

●桃太郎が必ずしも連続勝利しなくてもよいのじゃないか。よくあるパターンだが、
金太郎「いちどでも　オレをたおしたなら…してやる」
…してやる、もしくは、…をあげる的。

●紙相撲で勝ったとたん、金太郎が鬼に変身する、ハーゴンからしどーへのパターンも考えられる。ハーゴン「おまえ、ちょっと待て…」といった少し間を与えるのも手。

▲『桃伝』のシナリオは，こんなカンジでワープロで書かれている。読んでみると，ボツになったおもしろいアイデアが山ほどあるのにビックリ。このまま眠らせちゃうのは，もったいないなあ

P.S.今月の内容は，ちょっとむずかしかったかな？　ボクの文章に対する意見・反論，それにこのコーナーへの感想などがあったら，「ホンキ・ホンネ」係まで送ってほしい。良いものは掲載しちゃうこともあるからね！


▲さくまさんとガッチリと握手。「ジャンプ放送局はこれからもっとおもしろくなります」「いやいや，読者の闘技場だって負けていませんよ！」

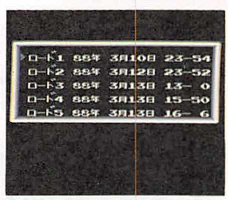
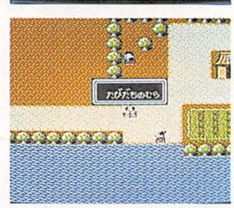
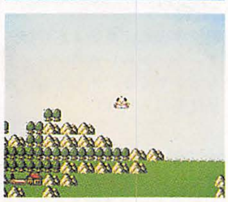
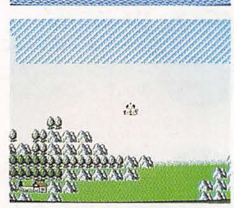
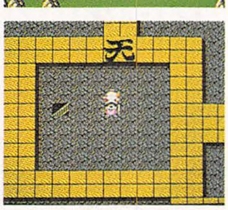
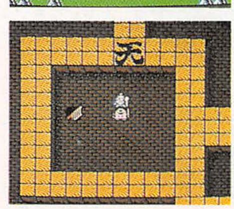
徹底比較！68版vsファミコン版

今回発売されたX68000版は，基本的にはファミコン版とまるっきり同じだ。ただ，ハードの性能に合ったバージョン・アップがなされていて，グラフィックはキレイになっているし，かなり多くの場所で効果的にサンプリングが使われ，ヒジョーに良くできた移植となっている。たとえば，宿にとまったときの「コケコッコー」というニワトリの鳴き声や，福の神のクイズでまちがえたときの「バカタレが！」という声がソレ。

その他にも「まんきんたん」の術を使ったときの音や，毒の沼地に足を踏み入れたときの音なんかも，じつに気色よい。でも，どうせなら，「つちのオニがあらわれた。ズズズーン」といったような登場音も，メッセージじゃなくてすべてサンプリングにしてくれれば良かったのに……。

もっとも，このX68000版は，ハドソンのプログラマーの人が半分遊びで移植していたそうで，それがあまりにも良くできたので発売に踏み切ったそうだ。したがって，時間的な余裕がほとんどなく，それほど改良できなかったとのこと。それなら，このつぎはぜひ，ボツになったアイデアをすべて取り入れての『桃太郎伝説・完全版』を発売してほしいね！

P．S．それにしても，ほうひの術のオナラの音は，どうやってサンプリングしたんだろう……？

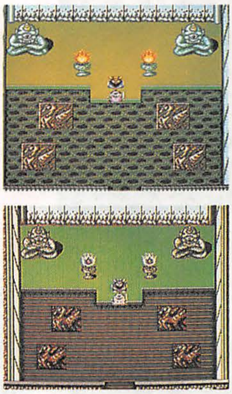
68版		ファミコン版
	ファミコン版がパスワードだったのに対して，68版はディスクに5か所をセーブ。そのかわり，美術館や音楽館に入る隠しパスワードが使えなくなっている。	
	スタート地点。グラフィックの細かさの差がはっきりとわかってもらえるだろう。	
	画面上部の氷の色に注目！　68版はあまりにも細かすぎて，白いところと区別がつきにくい気もする。	
	最後のひえんの城の中も，ホラ，このとおり。ロッキー引本が「68版を見たらもうファミコン版は見れない！」とわめいておりました。	

68版

ファミコン版



ステータス表示画面。さすがに2度目のプレイなので，68版では12才にしてゲームをクリアできるレベルに到達している。



さあ，いよいよラストのえんま大王との対決だ！　今までに登場した鬼族とすべて戦わなければいけないというのは，なかなか心にくい演出!!



ファミコン版にあって68版にない唯一のもの，それは泥をくらったときに画面が白くなるという現象。68版のプログラマーの人が忘れてしまったんだろうか？

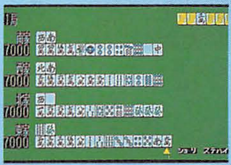


そして感動のエンディングへ。やっぱり中間色が使われているとキレイだなあ。

ハドソン・ゲームヒストリー(近年版)

（ハドソンの昔のゲームの完全なリストを持っている人がいたら，ぜひ送ってください！）

ジャン狂(1983.11)



デゼニランド(1983.11)



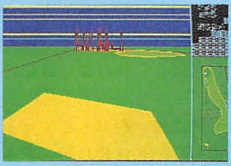
サラダの国のトマト姫(1984.7)



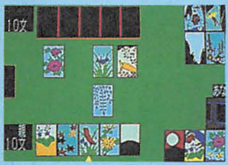
ドンキーコング3・大逆襲



ゴルフ狂



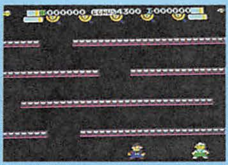
花札狂(1984.5)



トランプ狂



マリオブラザーズ・スペシャル(1984.5)



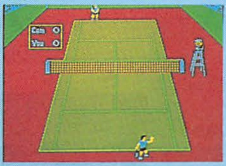
マリオブラザーズ・パンチボール(1984.10)



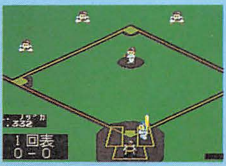
任天堂のゴルフ



任天堂のテニス



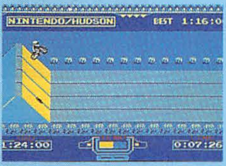
野球狂(1984.5)



暗闇の視点(1985.12)



エキサイトバイク(1985.9)



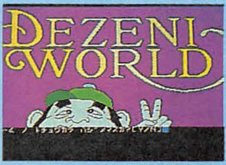
バルーンファイト(1985.9)



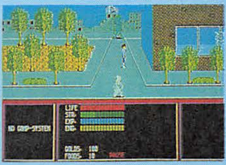
アイスクライマー(1986.1)



デゼニワールド



ラミア1999



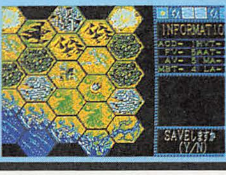
スーパーマリオブラザーズ・スペシャル



タイムパラドックス



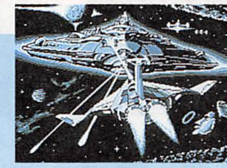
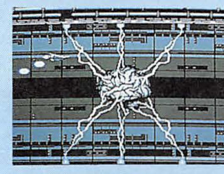
ディオーネ

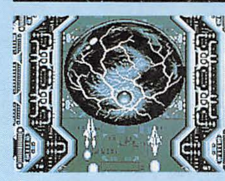




グラディウスII
—GOFERの野望—
©コナミ

Written by EXCHANGER


◀デモ中には、『グラディウス』と『沙羅曼蛇』のポスターとハイライト画面が表示される。『スーパー魂斗羅』でもそうだったけど、コナミのデモはスゴイ！

『グラディウス』，『沙羅曼蛇』と，美しい画面で我々を魅了したコナミが，その続編『グラディウスII－GOFERの野望－』を発表しました。美しい画面とすばらしい音楽はもちろん，パワーアップに新しい方式を採り入れたり，デモに前2作のポスターや脱出シーンを盛り込んだりの演出もなされています。

ゲーム内容も『グラディウス』の続編らしく，基本的には何も変わっていませんが，最終ステージにボスキャラを総登場させたり，ビックバイパーの機種選択ができるなど，ステージ構成と併わせて新鮮にプレイできるでしょう。

遊びかた

『グラディウスII』の主役はもちろんビックバイパー。操作系も8方向レバーとパワーアップ，ミサイル，ショットの三つのボタンでまったく変わってません。ただ，三つのボタンの順番が，前作では左から，ショット，ミサイル，パワーアップであったのが，パワーアップ，ショット，ミサイルに変わりました。

多彩なパワーアップ

パワーアップには，今までどおりのメーターを使っていますが，武器の数がミサイル4種類，ショット5種類，シールド2種類と増えました。それでは古いものも含めて紹介しましょう。

●SPEED UP(スピード・アップ)

スピードが5段階までアップ。二つは取っておきたいところ。

●MISSILE(ミサイル)



『グラディウス』と同じミサイル。地をはって目標物に向かっていく。

●SPREAD BOMB(スプレッド・ボム)



新しいパワーアップ。地上にぶつかると大きく爆発して敵を巻き込む。

●PHOTON TORPEDO(フォトン・トウピド)



これも新しい武器。他のミサイルが斜めに落ちるのに対し，真下に落ちる。貫通力がある。

●2-WAY



下だけでなく上にも飛ぶミサイル。ただ，地をはってはいかず，当たったところで消える。

●DOUBLE(ダブル)



ショット・ボタンで上方と前方へ弾がでる。連射はできない。

●TAIL GUN(テール・ガン)



前後に弾がでて後方の敵も撃てる。

●LASER(レーザー)



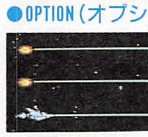
レーザーを発射できる。貫通力と誘導ができて有効。

●RIPPLE(リップル)



波紋型レーザー。発射すると徐々に大きくなって，敵に当たりやすい。

●OPTION(オプション)



球状の分身が付き，ビッグバイパーと同じ攻撃をする。最高四つまで付けられる。

●SHIELD(シールド)



今までのFORCE FIELD(フォース・フィールド)。前方に二つのバリアが付く。

●FORCE FIELD
(フォース・フィールド)



全方向を防ぐバリア。ただ，耐久力がなくすぐ消えるのが難点。

ビックバイパーは4機種から選択

さて，これらがいつでも使えるわけでなく，ゲームのはじめに，4タイプのビックバイパーから選択しなければいけないのです。(第1表)。

これらの選択は横一列ごとです。また？は，SHIELD，FORCE FIEL

Dのどちらかを選択できます。

さて，これらのパワーアップのどれが良いかということになるわけですが，それぞれ利点と欠点があって，いちがいには言えません。ただ，はじめてゲームをプレイする人は，上から2番目か，4番目がいいんじゃないでしょうか。

《第1表》ビックバイパーのタイプ

SPEED UP	MISSILE	DOUBLE	LASER	OPTION
SPEED UP	MISSILE	DOUBLE	LASER	OPTION
SPEED UP	SPREAD BOMB	TAILGUN	LASER	OPTION
SPEED UP	PHOTON TORPEDO	DOUBLE	RIPPLE	OPTION
SPEED UP	2-WAY	TAIL GUN	RIPPLE	OPTION

ステージ構成

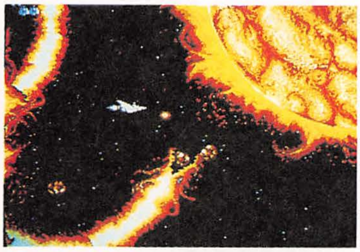
人工太陽ステージ(1面)

『沙羅曼蛇』の3面をもっとおもしろくした感じの面。いくつもの人工太陽があって，その太陽から竜がでてくるのです。画面は原則的には横に進みますが，縦スクロールさせることもでき，ゲームに幅がでてました。

人工太陽からモコモコと出現した竜は，プレイヤーに弾を放って，また人工太陽にもどっていきます。しかし，ヘタに画面後部にいたり，上下にスクロールさせると，この竜にぶち当たったり，後ろに追いつめられてしまいます。この竜の弱点はもちろん頭。それほど硬くありませんが，数発は当てなければいけません。竜の数は1匹なわけがなく何匹も出現しますが，よく見て画面前方でよけること。スピード・アップを取り過ぎたりしなければ必ずよけれます。

1面のボスキャラは，火の鳥。つばさを大きくばたつかせてプレイヤーの前に現れて攻撃をしかけてきます。

こいつの攻撃は，前方7方向弾と火の玉です。とくに，前7方向弾は油断禁物で，はじめはむずかしいかもしれません。上下に大きく動いた後にだすので心の準備を忘れずに。この火の鳥の弱点も頭部で，それ以外の場所はまったく効かないことを頭に入れておけばいいでしょう。ただ破壊後の残がいにも当たり判定があるので気を付けて。



▲人工太陽ステージ。最近のゲームの中でも美しすぎるグラフィック。竜に巻き込まれないように，頭をねらえ！



▲1面のボスキャラの火の鳥。羽の動きがリアル。写真の位置を覚えて7方向弾をよけろ！



▲やっつけたからといって安心していると胴体に当たってしまうぞ！

エイリアンステージ(2面)

近頃のコナミはエイリアンばかりのようです。『魂斗羅』『スーパー魂斗羅』にもエイリアンが登場していますし，『A－JAX』や『バトランティス』にもそれらしきボスキャラがいましたね。ギーガーの世界を表現したステージがこのステージです。

面のはじめは，『グラディウス』の特殊細胞ステージのような感じで，網状の岩石が張りめぐらされています。ここでレーザーを装備していれば，徹底的に岩石を壊せるのですが，ない場合は，岩石の間は弾が通れないのを考えてよけるしかないでしょう。無理をしないこと。

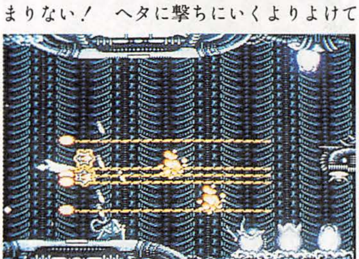
ここを越えると，『沙羅曼蛇』でおなじみの触手の登場。今回はなんと弾をだしてきません。しかし，なんとやっつけられないのです。この触手を撃ってもを縮むだけ。また，触手の陰には砲台があって，なかなか撃ちにくい！　縮ませて，一気に通過したいところ。

ここをうまく抜けたら，エイリアンの登場。天井や床に卵状のものがくっついていて，そこからエイリアンが連続して飛びだしてくる。エイリアン出現より前に卵を壊せばいいのですが，出現されるとやっかい。相手がエイリアンだけに，動きが陰けん極まりない！　ヘタに撃ちにいくよりよけていたほうが楽です。

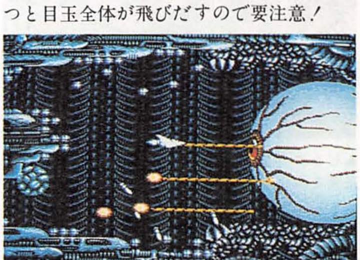
このステージのボスキャラは，触手を持った大きな目玉。通常は隠れていて目玉の先端しか見えません。また，目玉は開いているときしか効果はなし。攻撃は，まず触手からの卵。『グラディウス』の特殊細胞ステージのボスみたいに小さな卵を撃ってきます。しかも，撃ちのがすと，後方にたまっていき，逃げ場がなくなるという困りもの。もう一つの攻撃は，目玉本体からで目を閉じる瞬間大きな丸い岩を放ってきます。強力な装備があればいいのですが，ないとむずかしいかもしれません。時間がたつと目玉全体が飛びだすので要注意！



▲『沙羅曼蛇』ではやっつけられた触手だけれど，これは縮むだけ。確実に縮ませてからダッシュ！



▲ギーガーでおなじみのエイリアン登場。動きがいやらしいので卵を先にやっつけること



▲いきなり，いきなり大賞をあげたいくらいいきなり目玉がでてくる。ただ，こうなればもう攻撃してこないぞ

水晶ステージ(3面)

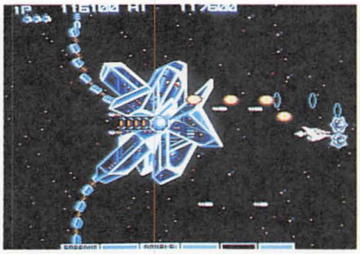
この面は、一度死ぬとリカバーがほとんどできない面です。

地形はすべて氷の結晶でできていて美しい(?)ステージ。水晶には2種類あって破壊できるものと破壊できないものがあります。動きは同じですが，その動きを見切ることがこのステージのコツです。水晶は何かに当たるまで直進して，何かに当たるとランダムにちがう方向に進みます。もちろんパワーがあれば良いのですが，パワーがなかったら，水晶をヘタに壊さず，水晶のすき間を抜けていかねばならないのです。

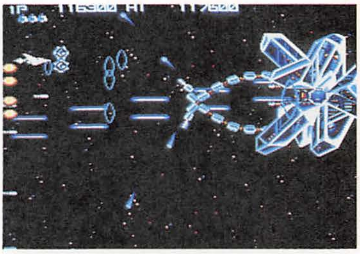
このステージのボスキャラは，後ろからでてくることを覚えておきましょう。突然やられたらつまらないですからね。ボスには2本の細長い腕があって，その先端から弾を撃ってきます。またコアからは，レーザーを放ちます。意外と硬いので根気強く攻撃してください。



▲水晶ステージ。大小たくさんの結晶が登場する。動きが意外と陰険なんだ



▲後方からでてくるボスキャラ。ビッグコアに手がくっついたみたいな敵だ



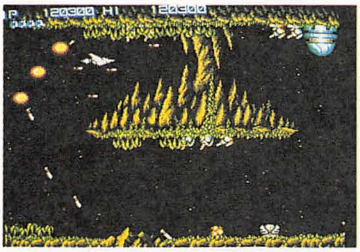
▲敵の特殊攻撃のひとつ。リップルレーザーだとこの状態でもやっつけられる

逆火山ステージ(4面)

AOUショーではこのステージはありませんでした。しかし，後からつけ足したようなものではなく，しっかりとしたステージです。

『グラディウス』の4面を少しむずかしくした感じ。壁の陰に隠れていてテールガンを使わないと倒せない砲台が多数あったり，ハッチからでてくる敵の編隊が自機のすれすれを飛んで弾をだしてきます。この面には，DOUBLEか2－WAYがあったほうがやりやすいと思います。また，逆火山が二つ連続してあるというすごさ。一つ目を越えて安心しているともう一つでてくるという感じで，なかなか盛りあげてくれます。ちなみに，噴火口を撃っても噴火は止まりません。

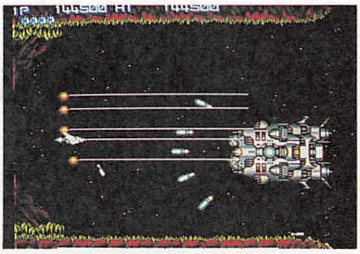
この面のラストに登場するボスは，あの『沙羅曼蛇』の5面のボスと外見はいっしょ。しかし，攻撃があのようにアマイものであろうはずがありません。前方のハッチが破壊されていなければ，5門の誘導ミサイルを発射してきます。そして，ハッチを壊せば，超大型レーザーに武器が変わるのです。ただ，動いているときは撃ってこないのでよけるのはたやすいです。



▲『グラディウス』の逆火山ステージをちょっとむずかしくした感じ。ダブルがいいんじゃないかな

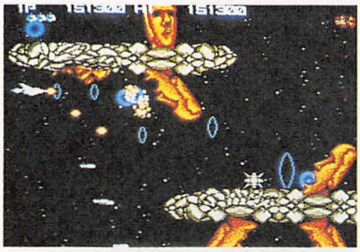


▲逆火山というぐらいだから火山はあります。かなりたくさんの溶岩をだすのでSHIELDがあると楽

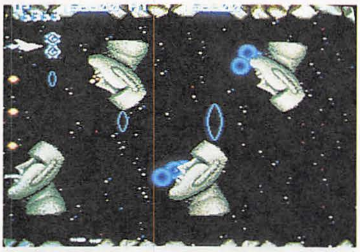


▲こいつは『沙羅曼蛇』で見たヤツ。攻撃はまったくちがう。レーザーは圧感だよ

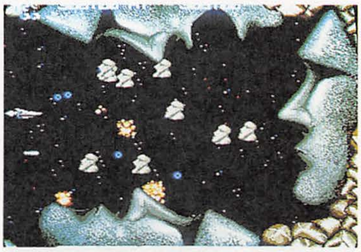
リベンジ・オブ・モアイ(5面)



▲ビックバイパーの方向を向いてくるモアイ。正面を向いたモアイはあいきょうがある



▲『沙羅曼蛇』のモアイのようにジャンプする。下も通れるよ



▲ボスモアイは，なんと口からチビモアイをはいてくる。さらにチビモアイが小さいイオン砲をはく

『グラディウス』ではこてんぱんにされ，『沙羅曼蛇』では大きくなったのに余興のようにつかわれたモアイが，逆襲のために帰ってきた感じ。

はじめから最後までモアイづくし。この面では全部で5種類のモアイが登場します。最初の登場が，グラディウス型のモアイ。『グラディウス』のときとほとんど変わらないモアイです。そして，そのつぎが一見して同じようで，実は向きを変えたり，起きあがったりするモアイ。

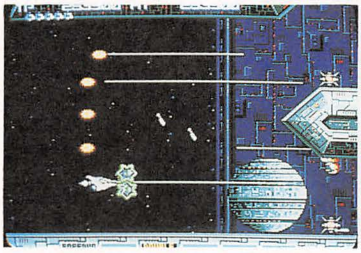
さて，つぎのモアイは，『沙羅曼蛇』にでてくるちょっとリアルなモアイ。イオン砲もかなりだして手ごわい。

そして，ボスモアイ。画面の幅ぐらい長いモアイの登場。しかも口から子モアイをはき，さらにその子モアイが弾をだすという3段階逆スライド方式(?)。パワーアップしていれば後ろについて撃っていればいいのですが，装備がないなら円を描くように逃げて自爆を待つのがいいでしょう。

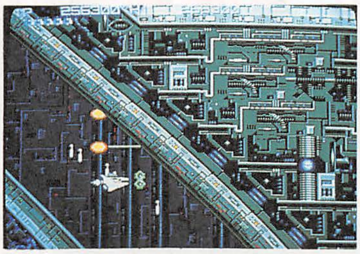
高速スクロールステージ(6面)

この面の敵に強いのはいません。普通のスピードなら死ぬことはありませんが，なんと，高速スクロールしてプレイヤーを困らしてくれます。いわゆる迷路面なので覚えてしまえばいいわけですが，反射神経だけでも十分クリアできます。シャッターが開閉したり，巨大な玉がでたりと，自分の反射神経を試すのには最高でしょう。

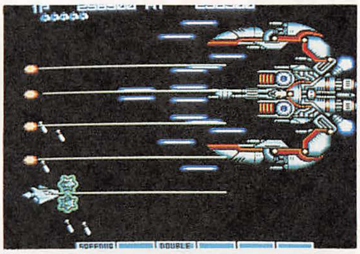
このステージのボスは，ビッグコアを強くしたようなキャラクター。一気に14本のレーザーを発射します。14本と言うとスゴそうなのですが，まったく強くありません。要するに驚かなければやられません。コアが二つあって耐久力はありますが，じれないでやれば死ぬことはないでしょう。



▲高速スクロール・ステージ。いきなりデススターみたいなのが突っ込んでくる



▲斜め方向へ降りていく。スピードが二つ以上ないとスクロールに追いつけないゾ！三つ以上なら確実



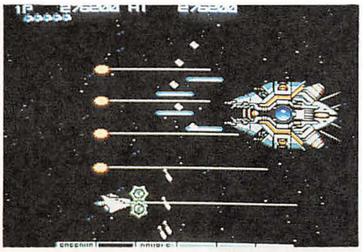
▲ボスキャラはビッグコアを強くした感じ。見てください，このレーザー。真ん中で見切るなどしないように

ゴーファー艦内ステージ(7面)

このステージは今までと一味ちがいます。なんと，『グラディウス』と『沙羅曼蛇』のボスキャラが次々とでてくるというもの。もちろん昔よりはパワーアップしています。

1：ビッグコア

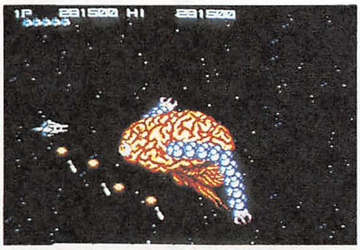
おなじみ『グラディウス』のボス。4門レーザーも健在。昔とちがうのは，前進してきたり，遮へい板を壊すと5方向弾を撃ってくること。



▲この『GRADIUSII』でもビッグコアはでる。ちょっとだけパワーアップしている

2：ゴーレム

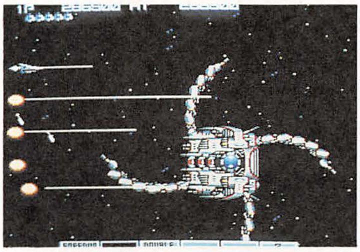
『沙羅曼蛇』1面のボス。目をねらえばいいのですが，その目がすぐひっこんでしまいます。腕も片方はゆっくり，片方は速く動いて逃げにくくなっています。



▲ボスキャラの2番目はゴーレム。目がすぐひっ込むのでやっつけるのに時間がかかる

3：テトラン

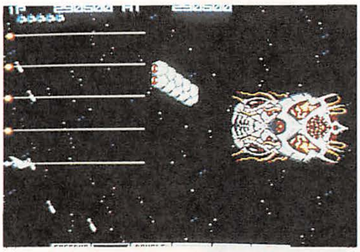
『沙羅曼蛇』2面のボス。やはりこれも遮へい板を壊すと5方向弾を放ちますので要注意。



▲テトランは横になってでてくる。腕を伸ばしながら回転するようすは気持ちいい！

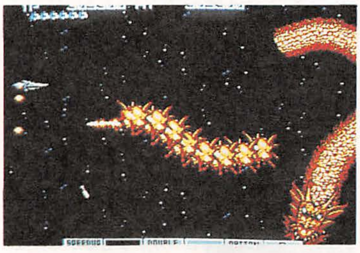
4：ガウ

『LIFE　FORCE』の5面のボス。これは大きく変わっていて，口から目玉をだしてきます。目玉は撃てますが，口を破壊するとレーザー攻撃に移ります。レーザーはすき間が小さいので要注意。



▲ガウ。攻撃がまったく変わってしまった。口がある間は虫をだしてくるのだ

5：サラマンダー

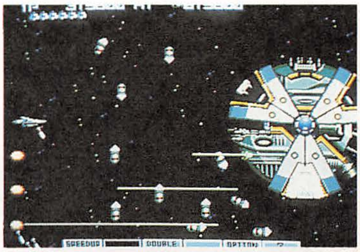


▲サラマンダーは，やっつけたと思ったら三つに分裂。アメーバじゃないんだから分裂しないで！

『沙羅曼蛇』の3面のボス。ある程度ダメージを与えると3匹に分裂します。ただ，この3匹も耐久力が低いのでご安心を。

6：カバードコア

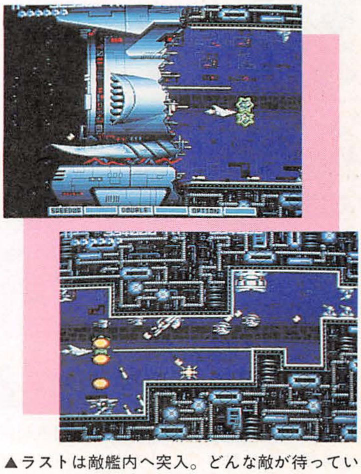
円形のボスキャラ。ミサイルが同心円上にいくつも回っています。耐久力がやたらあって，プレイヤー泣かせのキャラです。スピードを取りすぎるとすぐ死んでしまうかも。



▲カバードコア。オリジナルの敵。同心円上のミサイルをいかによけるかだが………

敵艦内

ボスの総登場が終わると，面が変わったように敵艦での戦闘になります。どんな攻撃をしてくるか，それはプレイしてのお楽しみ!!



▲ラストは敵艦内へ突入。どんな敵が待っているかはプレイしてのお楽しみ！



アサルト

©ナムコ

Written by EXCHANGER

最終面までのマップを一挙に公開

先月号で見城こうじ先生が紹介したアサルトを今月はＥＸＣＨＡＮＧＥＲが，一気に後半まで紹介します。

このアサルトの360度回転やリフトゾーンを使ってのジャンプをひと目見れば，あなたもこのゲームのとりこになってしまうでしょう。ゲームルールも単純で，最近では常識とも言えるほどになった自機のパワーアップもありません（ここがこのゲームのいいところでもある）。ただし，２本のスティックを使った戦車の操作方法に多少の慣れが必要です。先月号では，

キャラクターの紹介とステージ１，２のマップを紹介したので，今月はステージ３以降のマップを紹介します。

ゲームフィールドの構成

ステージ１やステージ２では，マップの地形が独立していて，ステージをクリアすると，マイシップはつぎのステージへと落ちてゆく(?)。ところが３，４，５，10ステージは写真(283ページ参照）のようにつながっているのだ。

このアサルトでは，プレイヤーは進撃と後退をくり返して，敵キャラを正確に全滅させていかないと前後からのハサミ討ちをくらって，にっちもさっちもいかなくなってしまう場合が多い。さらに各ステージには，タイム制限もあるので，そうゆっくりはしていられない。そのあたりのかけひきが後半のステージでは必要になってくるのだ。

STAGE3

ステージ３では，スタート地点から二つの方向に行くことができる。そこで方向を誤るとムダな努力をすることになってしまう。スタート地点から上に行けばよし！



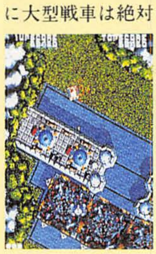
◀①回転砲塔を持つ７型戦車Ａが２台。このように同時に２台から弾をバラまかれるととてもよけづらい。できれば１台ずつしか画面にださないようにして戦いたい



◀②ここがステージ３の最後。砲台が４台くらいでおどろいてはいけない。このように密集した砲台は，左右にローリングしながら攻撃するのがいい。また，遮蔽物（しゃへいぶつ）がある場合はそれをタテにして，グレネードで攻撃するべし

STAGE4

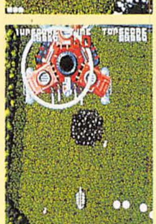
このステージは，全半では大型戦車が何台も現れて攻撃をしかけてくる。後半では，ジェネレーターや砲台が待ちかまえているというハデなステージである。複雑な地形をしている前半で，二つのリフトゾーンを使って確実に敵戦車を倒しておこう。とくに大型戦車は絶対に倒しておくこと。



◀③ステージ４へ入ろうとすると，すぐさま敵戦車が現れて攻撃してくる。無理に突っ込まずにゲートをタテにグレネードで攻撃してから進め!!



◀リフトゾーンでジャンプしたところ。ここで周囲の敵の位置を確認し，それらへの攻撃。そして，さらに自機の進むべき方向の確認をしておくことが大切だ



◀⑤こいつがジェネレーター。多種の武器で攻撃してくる。写真のようにローリングしながらの攻撃がベストだが，時間差的に撃ってくるミサイルがくせものなので気をつけよう



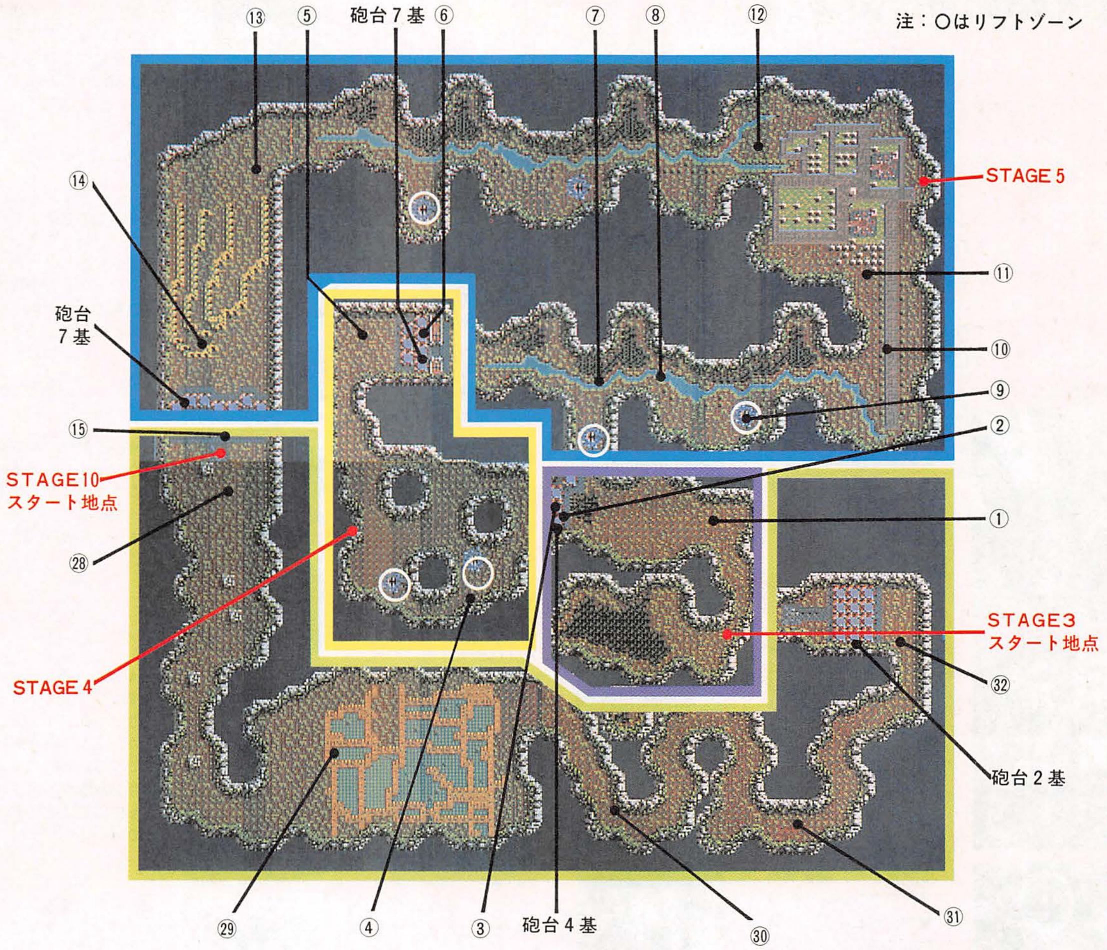
◀⑥ジェネレーターの後ろにはこの砲台が７機もならんでいる。このステージは時間切れになりやすいので注意しよう。ただし，あせりは禁物である

STAGE5

このステージは，最初の難関と言えるステージです。いかに早く，なおかつ確実に敵キャラクターを全滅させていくかがポイント。とはいっても，進んで行くだけでは無理で後退も必要なのである。とくに501型四つ足（自機の周囲を跳躍（ちょうやく）してミサイル攻撃をしかけてくる。飛んでいるときは攻撃できない）が出現したらすかさず後退して，完全に全滅させてから進むべし。



◀⑦これが501型四つ足。出現位置が決まっているので，覚えておくのがよい

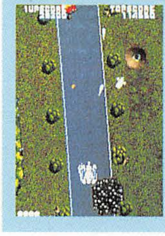




◀⑧これは4型水中戦車。前の丸い部分のほうがＨＰが高く，後ろの四角い部分を破壊してしまうと円盤のように飛行して上空から攻撃してくる



◀⑨このステージの数か所にあるリフトゾーン。ところが，これらにはワナがしかけられているのだ。すぐに喜びいさんで飛び乗ると，四つ足が着地と同時にミサイルを撃ってくるのだ。リフトゾーンを使う場合は，まず乗る前に四つ足を全滅させてからでなくてはならない



◀⑩地上から突然飛びだしてくるミサイル。こいつらは，さらにビームのようなものを発射してくるので要注意。少し後退するのが安全だ



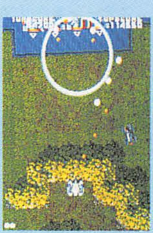
◀⑪何と建物を破壊したら中から戦車がでて来た！



◀⑫またまた501型四つ足。このステージはしつこく出現するぞ。
　四つ足は壁の上に着地しようとして爆発してしまうので，これを利用して倒そう



◀⑬この付近は大型戦車が多数出現する。強行突破もできないことはないが，できるだけ１台ずつ破壊していこう



◀⑭最後の砲台は障害物のカゲからグレネードで攻撃して２台破壊しておくと楽

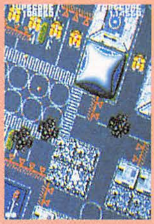


◀⑮ここをクリアすると，つぎのページの市街地マップへワープする（ステージ６へ）

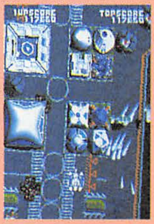
STAGE6,7,8,9

ステージ6～9までは市街地での戦いだ。写真(283ページ) のように大きなブロック状のマップにより構成されている。そしてゲートにより区切られていて，各ステージのあちこちにある砲台を破壊するとつぎのステージへのゲートが開くようになっている。だから今までのステージのように道なりに進んで行けばクリアできるわけではないのだ。広いマップの中でリフトゾーンなどを使い砲台を捜しださなくてはならない。

ステージ6は大きなブロック二つ，7，8は一つずつ，9は三つのブロックにより構成されている。



◀⑯細かく描かれた地形がリアル。小さな黄色の戦車が道路上をまっすぐに上下左右から出現してくる



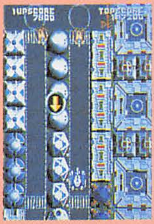
◀⑰突然地面が割れてミサイルが山のように飛びだしてきた。敵が見えなくても用心して進め！



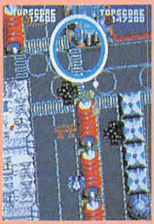
◀⑱やっと砲台までたどり着いた。障害物をタテにグレネードで攻撃中。砲台をすべて破壊してステージをクリアしても勝手につぎのステージには行ってくれない。自分でつぎのステージへ通じるゲート（ステージをクリアすると開かれる）を見つけなければならない



◀⑲こいつがクセ者の大型戦車。画面内にでているときは安心なのだが……



◀⑳細い通路を進んでいたら，突然小型戦車が現れた。すばやく攻撃しないと逆に攻撃されて逃げ場がなくなるので危険だ



◀㉑一つ目の砲台を見つけた。砲台は1か所に集まっているとは限らないので，捜し回らなければならないのだ



◀㉒ステージ7から8へのゲート。ステージ8へ入れなくて苦戦していると，何とクリアしたステージ7からも小型戦車がでてきて攻撃してきた，そんなヒドイ！



◀㉓何度もでてきた障害物を使っての砲台へのグレネード攻撃。これができる砲台はラクなんだよねー



◀㉔このステージが広い!!。何しろ3ブロック分もあるのだ。ゲートを入るなり小型戦車の列！もう，あとからあとからでて来るのだ



◀㉕小型戦車がワンサカワンサカ。カドのところでつっかえてしまっているところをグレネードで攻撃。気持ちいい！



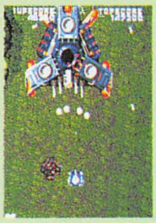
◀㉖このステージの砲台は三つ目のブロックの中心に集中しているのだ。大型戦車も現れてくる。この場合，砲台から離れて大型戦車を先に破壊してしまうのがいい



◀㉗やっとの思いでステージ9をクリアすると，自機はステージ5のクリア直後のマップ上に落とされる

STAGE10

このステージは前半のステージのように，道なりに行けばクリアできるステージだがこれがかなり長い。確実に全滅させて行こうとすると時間が足りなくなってしまう。自機を時間切れで数機失っても確実に敵を破壊して得点をあげていくか，または最少限の敵だけを攻撃してほとんどノンストップで最後までかけぬける方法があるが，後者の方法は危険をともなう。



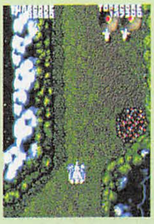
◀㉘いきなりすぐでてくる黒いジェネレータ。HPが高く，攻撃もステージ4にでてきたジェネレータよりもはげしいので右側をぬけて通りすぎるのが安全策



◀㉙中盤にでてくる畑のような地形。この水田(？)に入ると，自機が異常なほど遅くなるので絶対に入らないように



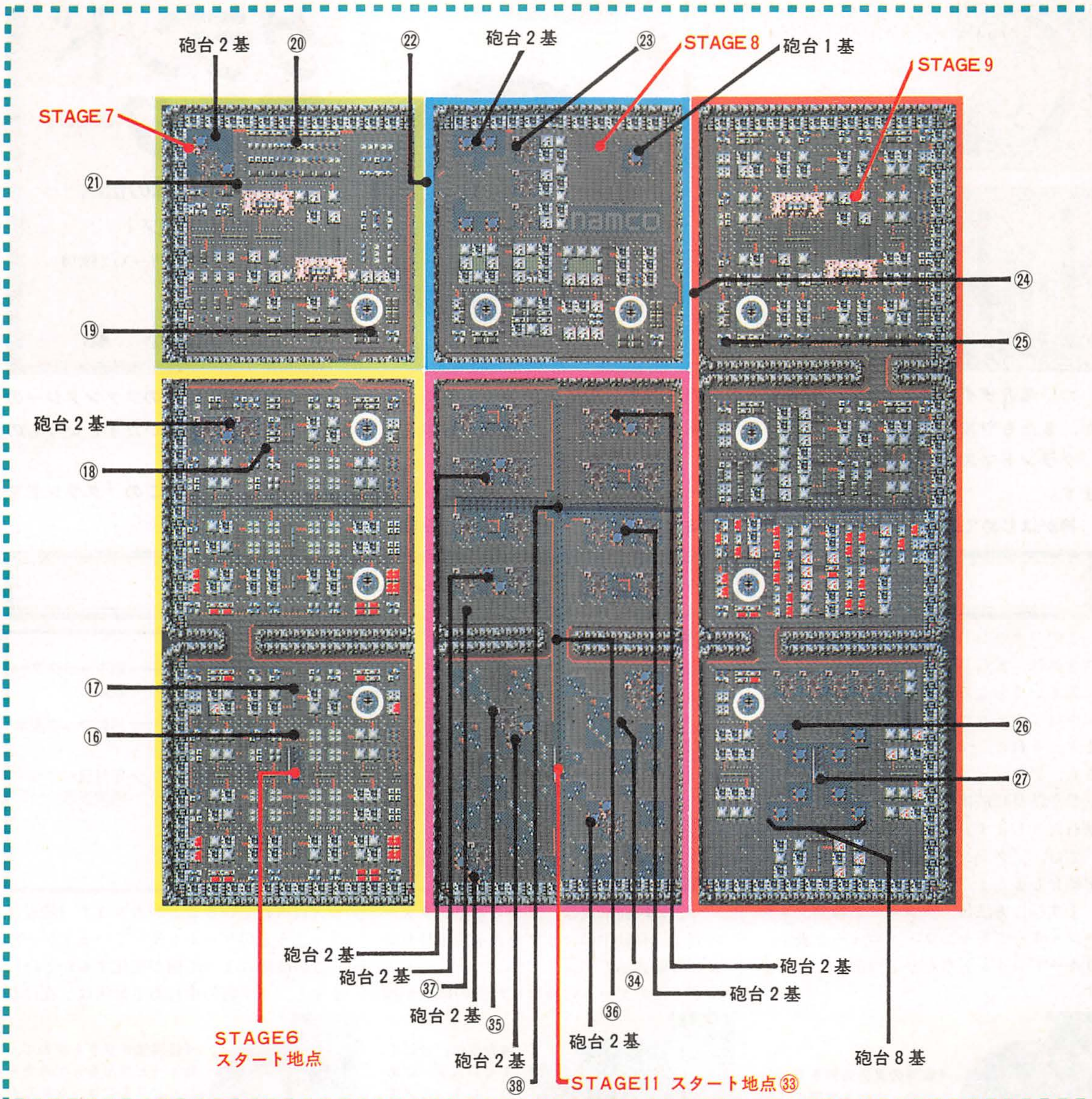
◀㉚せまい通路ででてくる大型戦車は，無視できないのですばやく破壊しよう



◀㉛ノンストップで突き進むパターンをやる場合でも，この2段ミサイルには要注意!!

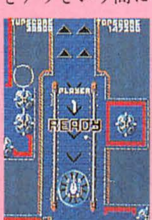


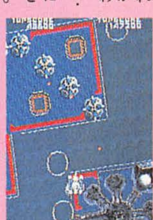
◀㉜やっとたどりついたところには砲台が12機もあるのだ!! 壁をタテにして2機は破壊できるが，あとはローリングしながらの攻撃をするしかない。ここをクリアするとステージ11へワープ



STAGE11

とうとうやってきた最終面。はじめてやるとアッという間にやられてしまう。とにかく四方八方から弾が飛んでくるのだ。止まってはいけない！　走り続けながら徐々に砲台を破壊していくのだ。2ブロックにわかれていて，片方には砲台が8機あり，小さな砲台がたくさんある。もう片方には砲台が8機とさらに大型戦車多数とジェネレータまでいるのだ！　クリアのためには16機の砲台を破壊しなければならない。


◀㉝ステージ11のスタート画面。でだしの数秒がむずかしい。止まっていたら即死なのだ


◀㉞まず、小さな砲台を極力減らすのが第一だ。走りまわって少しずつ破壊していこう


◀㉟小さな砲台をほとんど破壊して、安全地帯を確保できるようになったら、大きな砲台（クリアに必要な）を破壊していこう


◀㊱片方のブロックを制圧したら、もっとむずかしいもう一方のブロックへと入る


◀㊲入ったとたん大パニック。自機はこの直後に破壊された……


◀㊳中央にはこのジェネレータがいて、はたしてどこに逃げればいいのだろうか

このアサルトは，ひさびさにナムコらしいゲームだと思う（ただの独断）。まだ発売前なのに後半まで紹介してしまい，読者の方々の実力で攻略してゆくたのしみを少なからずうばってしまっていたらおわびします。でも，このアサルトは，マップを知っていても自分なりの攻略パターンを作らないと，とうていクリアできないゲームです。とにかく読者の方々もこのアサルトの回転する画面を一目見ればとりこになるでしょう。

Ground Master



グランドマスター
—失われた宝珠の伝説—

ザインソフト

対応機種：PC-9801シリーズ/X68000
価　　格：9,800円

Written by 青木　聡

つい最近ザインソフトから『魔神宮』が発売されましたが，またもやX68KとPC−98シリーズに，新たなRPG『グランドマスター〜失われた宝珠の伝説〜』が発売されます。

神がはじめて地上に舞い降りたと伝えられる大陸「グランシ」を舞台にくり広げられる剣と魔法のファンタジーの世界。冒険をしていく中で真の目的を見いだすというものです。

今月は，まだ開発途中のものですが，この『グランドマスター』を紹介していきましょう。

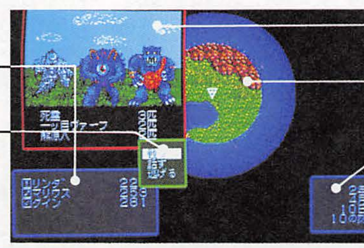
システム紹介ダァ〜〜〜ッ!!

この『グランドマスター』のゲーム・システムは，KGDソフトの『覇者の封印』に似ているところがあります。まず，ゲーム中はすべてコマンド選択方法になっています。それに，マップ表示ウインドウが小さく，アクション性はありません。また，武器や防具に破損率があり，修理しないと壊れたりします。

では，『グランドマスター』のシステムを紹介しましょう。

まず操作方法は，テンキーで移動，リターン・キーでキャンプ・メニューを表示，0キーでウインドウをひとつ前にもどせます。

戦闘時の画面説明



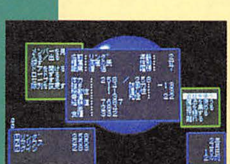
つぎに画面構成は，左からキャラクターの表示，移動中のマップを表示，年月日および時間表示です。

で，このゲームの特徴に時間の概念が採り入れられていることがあります（最近はけっこうどのゲームも使っていますが…）。

この時間によって何が変化するかといいますと，まず町の中にあるお店は，夜にな



◀冒険の真の目的を見つけるため，今日も元気に？旅だつグイン・サーガ3人組！



◀僧侶リンダのステータス。こんなに強いのに，まだ2才という若さ。なかなかやるじゃない



◀森の中をうろうろしてたら，モンスターに遭遇した。でも，どれもたいした敵じゃないんだ



◀今度は，砂ばくでモンスターにあってしまった！でも，何で砂ばくに雪原人とか平原人がいるんだ？



◀再び場所が変わって，今度は氷雪地帯での戦い。あっ，あんなところに火だるまになって踊ってる人がいる。えっ！ちがうの？



◀またまた場所が変わって，沼地での戦いです。それにしても不気味な背景だなぁ。背景がこれだけ不気味だとモンスターが，かわいく見えちゃう？



◀経験値かせぎもかねて，ちょっと遠出をしてみたら，なんとそこには，なかなか立派なお城があった。やっぱり入るべきだよね？



◀しっ，しまったぁ！毒ヘビにかまれたら毒を受けてしまった！ゆるさん，正義の刃を受けて見よ！



◀わーい！わーい！やっと町についた。はやいとこ宿屋に入って，ひと休みしーようっと

ると閉店してしまいます。また，外を冒険している途中で夜になると，マップを表示する円形ウインドウが小さくなり，マップがほとんど見えなくなり，モンスターとの遭遇率も高くなるということです。とくに後者のほうは，低レベルのパーティにとっては，全滅と直接的関係にあるものなので注意が必要です。

それと，前で少し触れたように，武器や鎧(よろい)，盾や籠手(こて)にいたるまで破損率があるんです。

この破損率もなかなかのクセモノで，ちょっと油断して武器等の修理をおこたると，運悪く破損率が100％になって完全に破壊されたことになり，持ち物から消されてしまいます。こうなると，もう元にもどすことができません。

また，呪文を使うキャラにとって重要なことなんですが，冒険をはじめてすぐは呪文をまったく知らないのです（マニュアルにも書いてない！）。だから，戦闘中に敵が使った呪文をメモっておくとか，冒険中にどこかで教えてもらったり，見つけたりするしかないんです。

最初のうちは，まともな防具が使えない魔術師は連れていかないほうが無難かもしれません。

冒険者求ム!!

さて，今度はキャラクター・メイキングを紹介しましょう。『グランドマスター』のキャラクター・メイキングは種族と性格と職業を自分で選択して行なうもので，種族は6種類，性格は善と悪の2種類，職業は12種類（その内の8種類は冒険中に転職が必要）もあり，性格別に職業をわけて数えると，なんと96とおりもあります。

では，以下に種族，職業，性格を紹介しておきますので，これを参考に研究してみてください。

「種族」

草原の民：知性と力強さはわりと優れている。戦士や魔術師に向いている。

砂漠の民：少しおつむのほうが弱い。でも力強さがまあまあなので戦士に向いている。

森の民：力強さのない分，知性でカバーしている。魔術師がピッタリ！

水辺の民：信心深く，神秘的な物を非常に好む。僧侶が一番向いている。

洞窟の民：強さが一番高いが，機敏さに欠ける。やはり戦士が向いている。

闇の民：機敏さと運の良さが一番多い。どう見ても盗賊向き。

「職業」

戦士：力強さが多いとなれる職業。高貴な武具以外は，ほとんど使いこなす。

僧侶：信心深さが多いとなることができる。武具はある程度まで使用できる。

魔術師：知性が多いとなれる。武具はほとんど使えないかわり，攻撃魔法の中級レベルまで使うことができる。

盗賊：機敏さが多いとなれる職業。武具は小さめの物なら使うことができる。

以上の四つが基本職業で，最初からなることができます。以下に記す八つの職業はゲーム中，転職しないとなることができません。

白騎士…善人のみなれる職業で，すべての武具を使うことができる戦闘のプロ。

黒騎士…悪人のみなれる職業で，能力は白騎士と同じ。

白魔道師…善人のみなることのできる職業で，ほぼすべての攻撃魔法を使うことができる。

黒魔道師…悪人のみなれる職業で，能力は，白魔道師と同じ。

僧正…善人のみなることができる。攻撃，防御の呪文をだいたい使うことができる。

赤魔道師…悪人のみなることができる職業。能力は僧正と同じ。

野伏…善人のみなれる職業で，機敏に動くことができ，戦闘のプロでもある。

暗殺者…悪人のみなれる職業。能力は野伏と同じ。

「性格」

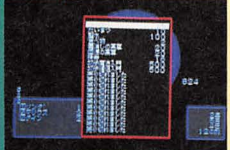
性格は，善と悪の2種類ですが，どちらを選んでも転職のとき以外はあまり関係がないので，好みによって選んでください。



◀ここは宿屋さんです。それにしても「唄う小鳥亭」なんて，なかなかオシャレな名前だね？



◀さて，今度は道具屋さん。ところで店員ってみんな無口なのかね。だって「話をする」ってコマンドやっても「いらっしゃい」としか言ってくれないんだもん



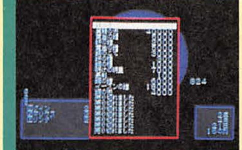
◀これは道具屋さんの売り物リスト。ここの目玉商品？は，株券。使いかたは普通の株と同じように……



◀ここは救聖所。ここでは，毒の治療ができます。でも，救聖所だからって無料じゃありません



◀最後は武器屋さん。ここで「修理する」っていうコマンドをやると，ほとんどの物は修理してくれるんだ。もし修理しないで使いつづけると，壊れてなくなっちゃうよ



◀武器屋の武器リスト。オーッ！なかなかいいものあるじゃない。モーニングスターのことを明けの明星って名前で売っちゃうなんて，やるじゃない



◀町をでて，うろうろしてると塔みたいなのがあった。でも塔っていうと，やっぱり敵が多いんだろうなぁ。入るべきか，入らざるべきか，それが問題だ



◀山沿いに歩いてたら敵がでてきた。しかし，今のグインたちにとっては，こんな奴ら敵ではないのだ！



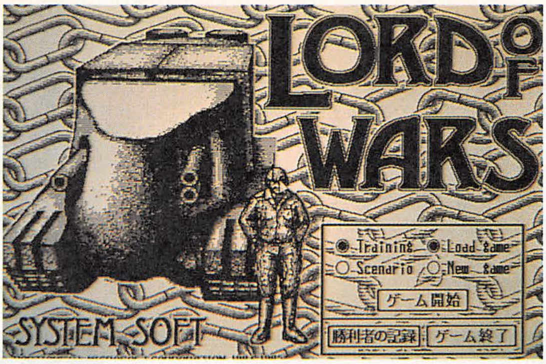
◀♪思えば遠くへ来たもんだぁ…なんて歌があったけど，本当に遠くまで来てしまった。帰り道がわからなくなってしまった，と途方にくれるグインたちでした。チャン！チャン！

ロード・オブ・ウォーズ

——————システムソフト

対応機種：PC-9801シリーズ
価格：8,500円

Written by MUNEPI♬



『現代大戦略』からはじまり,『大戦略II』『エディタ・セット』に至るまでの，一連の「大戦略シリーズ」で，シミュレーション・ゲーム（以下ＳＬＧ）の大ブームをおこしたシステムソフト。『スーパー大戦略』や『ファンタジーナイト』でさらなる発展を見せそうな気配である。またＳＬＧだけではなく，究極のＲＰＧ『ティル・ナ・ノーグ』を世に送りだし（ティル・ナのためにＲＡＭを増設した人もいるほど），その高い技術力とセンスを見せつけてくれたりもした。

そして，また新たにシステムソフトのＳＬＧに『ロード・オブ・ウォーズ』が加わろうとしている。味わいのあるセピア調の画面，マウスによる操作の簡略化などを特徴とした，今までのＳＬＧにはない遊びやすさを追求した親切新設計のシステムが，非常に美味しく仕上っている。

ロード・オブ・ウォーズの世界

まずは，この『ロード・オブ・ウォーズ』の背景から触れていくことにしよう。

『ロード・オブ・ウォーズ』には，ＳＬＧにしては一風変わったバック・グランド・ストーリーを擁(よう)している。結構長々とマニュアルには書かれているんだけど簡単に書くと，こんな感じになる。

——舞台はあまりにも平和になり過ぎた未来の世界。「攻撃本能」「征服欲」の欠如が原因で，さまざまな問題が起こりはじめ，人類は内部崩壊しかねないような危機に瀕していた。そこで人類の活性と発展的進化を目指して，連邦政府は〝戦争管理委員会〟が統制する疑似戦争の実施を決定したというわけ。委員会の管理する植民惑星上に浮かぶ人工島・コンクエスト島を戦場に，とくに名高い20世紀の戦争が，歴史上に名を残す有名な軍人たちによってシミュレートされるのである。使用される兵器はそれに合わせた20世紀のもののリメイクだ。

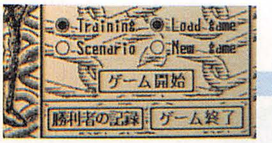
厳正な抽選の結果選ばれたあなた(プレイヤー)は，自分の脳と超伝導アダプタで接続された自分自身のクローンを司令官として送り込むことができるのだ。いくつもの地域に分割されたこの島を征服することができたなら，あなたの手には１万クレジットの賞金と，勝利者の栄光が転がり込む。そのときあなたは，戦場の覇者「ロード・オブ・ウォーズ」となるだろう——。

どう？おもしろそうでしょ。戦争をリクレーション化してしまうという，なかなかアブナイ問題を含んでいるというキワどい設定だけど，そこはそれ。ゲームとして軽く楽しもうね。

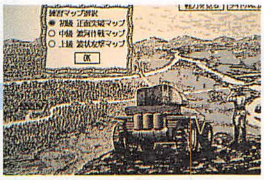
遊びやすさは新次元

今までのＳＬＧでは，どうしても遊びにくいという印象があった。いくつものコマンド，何種類もあるうえにドンドン増殖するユニット，頭がパニックを起こしてしまいそうなほど，こまごまと決められたパラメータの数々……。こんなところが原因だろう。

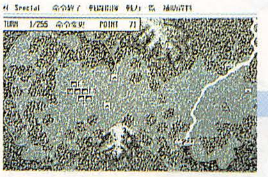
『ロード・オブ・ウォーズ』では，〝遊びに



◀タイトル画面右下のメニュー。トレーニングとシナリオのモード選択を行なう他，コンクエスト島完全征覇をした人の記録が見れる



▶トレーニング・モードでのランクを選択。セーブしてあるユニット・データを読みだしてプレイすることもできる



◀トレーニング初級のマップ。平地が多く，地形的にも難易度が低いのがわかる



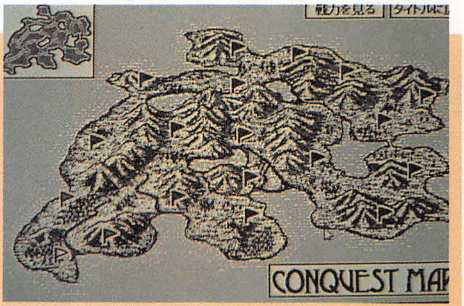
▶トレーニング中級のマップ。初級に比べると障害になるような地形が増えてきた



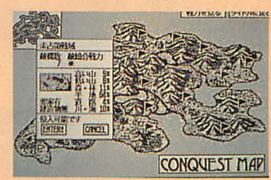
◀トレーニング上級のマップ。山が多く進路が狭い。そういう場所で敵に待ち伏せされるとかなりツライ



▶指揮官搭乗。はじめのうちは，人材育成を考えたほうが，後々のためになる



▲コンクエスト島全図。白い旗の立っているところがスタート地点。黒い旗は未占領地。で，その中間色の旗が侵略可能。占領すると，白い旗に変わっていく。スタート地点からの距離に比例してむずかしくなっていく



◀旗にマウス・カーソルを合わせると，その戦域の状況が表示される。占領するか，やめるか，の選択をする



▶戦域への侵入を決定すると表示される数々のエピソードが，雰囲気も盛りあげてくれる

くさ″を感じさせないための，さまざまなくふうがなされているんだ。

遊びやすさという観点に立って，まず何よりも特徴的なのが，このゲームがマウス専用であるということだろう。『大戦略II』なんかでは，キーボードとの併用みたいな形式を採っていた。マウスがあれば便利だけど，別になくても構わなかったわけだ。しかし，これはちがう。マウスがないと，ゲームをスタートさせることも不可能なのだ。

ユニットごとの命令はユニットにマウス・カーソルを合わせて左クリック。全体命令や全兵器表などを見るときはX68Kの『上海』のように左クリックしたままコマンド・テーブルを引っぱりだせばいい。このシンプルさが操作性の向上に役立っている。

それだけじゃない。戦場となるコンクエスト島がいくつもの地域に分割されているということは，前にも書いたとおり。これのおかげで，さまざまなバリエーションのマップを用意することができるうえに，一つひとつのマップが必要以上に広くなり過ぎることもなくなった。敵と出会うのも一苦労なんていう広いマップだと，盛りあがるより先にシラけちゃうからねえ。

また，ユニットが基本的に戦車だけというのも（修理用車もあるけど），遊びやすさという点に大きく貢献している。『大戦略』のように，飛行機やら船がでてくると，内容は確かに派手になるけど兵器の強弱関係だけでも，かなりややこしくなってしまう。それがこのゲームにはない。キャラを見ただけで，こいつは強そうだとか，機動力がありそうだとかわかるから，あまりこまごまとした数値にこだわらなくても済むようになっているんだ。

マップからヘックスが消えたというのもなかなかデカい。各戦域のマップにはヘックスが表示されていないので，ゲーム進行中に，ほとんどヘックスというものを意識しないで済む。移動なども，画面上の思いのままの場所をクリックするだけ。だけど，ヘックスが使われていないワケじゃないんだ。マップの一部を拡大表示することができるんだけど，そうやって見るとマップがちゃんとヘックス（スクウェアを一列ずらして配置）で構成されているのがわかる。ヘックスで構成されたマップの，視覚的な不自然さがなくなったというのは，ちょっとしたアイデア賞ものだと思う。

自軍に与える命令方式も，一風変わっていておもしろい。移動や攻撃などの三つのコマンドを組み合わせて，部隊への命令を送るんだ。命令を与えた後の，細かな行動はすべてコンピュータまかせ。ストーリーのところで書いたように，自分はあくまで″司令官″というわけだ。とくに移動の方法なんかは，『大戦略II』では隠しコマンドだった″半自動移動モード″によく似ている。その便利さがわかるだろう。

今まで「SLGなんて，めんどうクサくてイヤッ！」なんて言ってた人でも楽しめることうけあいってな感じでしょ？

あ，そうそう，『大戦略II』の隠しコマンドは，マイコン別冊のSLG本に載ってるよ。

開戦前夜

さて，もう少し具体的にゲームの流れを追ってみよう。

タイトル画面が表示されているときに，トレーニング・ゲームかシナリオ・ゲーム，それに新しくはじめるか，ロードしてはじめるかということを選択する。

トレーニング・ゲームとは，そのものズバリのトレーニング。このモードで，まずは兵器などの特性や，戦いかたを身につけておこう。初級，中級，上級と3種類のマップ（敵の強さもちがう）が用意されているから，それぞれのレベルにあわせたトレーニングができるようになっているんだ。

コンクエスト島を征服するという，このゲーム本来の遊びかたを楽しめるのが，もう一方のシナリオ・ゲームのほうだ。

ゲーム開始を指示すると（トレーニングの場合，レベルを入力する画面となる），指揮官を戦車等に搭乗させる場面になる。ゲーム開始時の戦力は，指揮官10名，兵器6台（内1台は修理用車）というものだ。指揮官には，攻撃値，防御値，そして運という三つのパラメータが設定されていて，この値によって兵器を使いこなせる度合いが変わってくるんだ。10人のうち，誰をどの車両に乗せるかは自由。だけど，能力重視，人材育成重視のどちらかを指定して，コンピュータに決めてもらうこともできるから別にあれこれ悩む必要もない。

シナリオ・ゲームなら，これが終わると画面にはコンクエスト島のマップが表示される。島の南西の端がスタート地点だ。この地域と境を接している場所にしか攻め込むことができない。つまり，最初攻撃をかけることができるのは2か所だけ。一つ地域を占領する度に少しずつ北上していくわけだ（陣取り合戦の要領だね）。まずは東から攻めていったほうがいい。フラッグにマウス・カーソルを合わせて左クリック。今度は開いたウインドウの中にある［ENTER］に合わせて，もう一度左クリック。すると，そのマップに関するちょっとしたエピソードがグラフィックと共に映しだされて雰囲気を盛りあげてくれる。

このエピソードの中には，戦略的なヒントが隠されていたりするから要注意。かなり役に立つハズだ。また，自分が何をすべきかも記されているので，それも忘れずにチェックしよう。要塞を破壊すればいいのか，それとも敵司令官車を撃破するのか。これはマップによってそれぞれ決まっているんだ。

あと，指揮官を搭乗させるときに，人材育成を考慮してあったでしょ。あれの説明。

このゲームでは敵を破壊するたびに，指揮官に経験値が入って成長していくんだ。それを考えて，指揮官を選ぶというわけ。

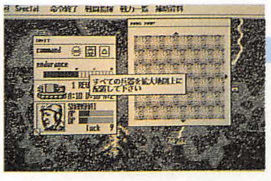
そして……，開戦！

マップが映しだされて最初にやるべきことは，兵器の配置だ。与えられた戦力を，拡大表示された一定の範囲の中に配置していく。この範囲は，マップによってそれぞれ位置が決まっていて，自分でずらすことはできない。この配置には，それほど気を使わなくてもいいかも知れない。足の速い装甲車を前に，修理用車を後に配置すれば，まあ問題ないと思う。

このゲームでは最初，敵の姿が見えない（要塞は別）。ユニットの種類とその地形から索敵範囲が決まり，その中にいる敵だけが画面に表示されるんだ。索敵能力は足の速い装甲車のほうが上。だから偵察の意味もかねて，装甲車を前方に配置するわけだ。



◀スタート時に与えられる戦力。工場や捕虜収容所のある戦域を占領すると，増強されていく



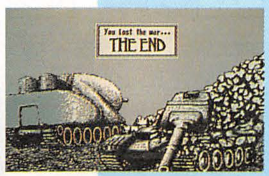
◀まずは拡大図に兵力を配置。一度置いちゃうとやり直しがきかない



◀敵を破壊するたびに指揮官に攻撃経験値が入る。また，敵の攻撃を避け続けていると防御経験値が入る。「殺されない」を大前提にうまく育てよう



▶ときにはこんなことも……。こうなってしまうと，ディスクにセーブしたデータも消去されてしまうので，完全に最初からやり直しとなる



▲ゲーム・オーバーの画面。某先生から，「ケムリがヘン！」と指摘されてしまった

修理用車を後列に持ってくる理由はもっと簡単。戦闘車両はダメージを受けても修理用車から修理が受けられる。が，修理車の受けたダメージは修理することができないからだ。

さて，ここで配置した戦力は，このマップを攻略し終えるまで，敵にやられて減ることはあっても増えることはない。〝生産〟という観念がないんだ。全兵器がやられてしまえばGAME　OVER。いくら途中まで勝ち進んでいても（いくつかの戦域を占領した後でも），まったくの最初からやりはじめなくてはならない。

かろうじて，勝ち進んだとしても，指揮官の数や兵器の数が減ってしまうと，後半のほうへ行くにしたがってどんどん苦しい戦いになってしまう（敵もどんどん強くなっていくからね）。指揮官をうまく育て，なるべく被害を受けないようにしなくてはならない。とはいえ，島のどこかにある捕虜収容所，工場を占領することで，指揮官や兵器は補充されていく。

ま，恐れることはない。コンクエスト島征服と，「ロード・オブ・ウォーズ」の座を目指して戦闘開始だ！

最後に

このゲームをプレイして，一番強く感じたことは，ゲームの流れを本当に楽しめるように作られている，ということだ。使いこなせないまで多種類の兵器なんていらない，そんな風にも考えた。

むずかしければ，おもしろいものではない。

また，このゲームには，〝ロール・プレイング・シミュレーション・ゲーム〟という肩書きがついている。何十人という指揮官に経験を積ませ，成長させていく。個性豊かな指揮官たちのグラフィックも手伝ってプレイしていくうちに指揮官になんだか親近感まで感じてきそうだ。RPGと名の付いたパズル・ゲームの多い中，このゲームは立派にRPGしていると思う。

もし，PC−98シリーズ(384KB以上)と，それに使えるマウスを持っていたら，このゲームは買ってソンのない1本だ。こういうゲームこそ，売れて欲しいと思うね。

最後に，「大戦略はダメ」という手塚先生からのメッセージを……。

「シミュレーション・ゲームっていうとめんどうくさいっていうイメージがあるでしょ？　広大なヘックス・マップに，これでもかっ！てなぐらいの数のユニットが配置されていて，全体を把握するだけでも大変なのに，それぞれのユニットの性能を覚えなければ楽しむこともできないんだからね。

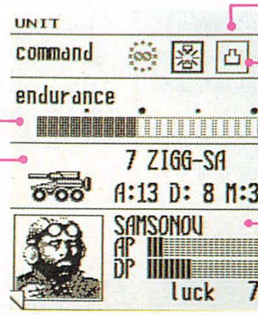
別にヘックス・マップやユニットの数が多いとかが悪いわけじゃないけれど，マニア以外の人にとって遊びにくいってことは確かだと思う。問題なのは「情報量の多さ」なのかもしれない。

ゲームに限らず，手さぐりで情報収集していくスリルは楽しい。ところが，それが戦略的なゲームであったとしたら話は別だろう。味方は元より敵のユニットの戦力も計算に入れて，長い目で見た戦略を立てていく。RPGのようにモンスターとの一戦にすべてをかけて戦うってわけにはいかないもんね。

ところで，この『ロード・オブ・ウォーズ』のマルチ・ウインドウは，遊びやすさを考えて，見たい情報を見たいときに，見たい場所に表示させることができる実に便利な機能である。さらにマップはスクロールなしの固定画面で，ヘックスという概念が排除されているんだ。これはどういうことかというと，ゲームの展開を把握しやすいっていうことに通じるわけ。わかりやすいから遊びやすい。これは非常にうれしいね。で，最後はユニット数の少なさ。RPGがマップの広さを誇示するのと同じように，SLGもユニット数がゲームのおもしろさに深く関係するわけではない。なぜなら，このゲームはユニット数が少なくてもおもしろいからだ。

『ロード・オブ・ウォーズ』は『大戦略』などと同じくユニットには経験値が存在し，成長という概念がある。ユニットが少ないからこそユニットに対する感情移入が激しくなるのだろう。不利だと思っても，つい特定のユニットに頼ってしまう。こうなったらキミも『ロード・オブ・ウォーズ』のマニアだろう」

各ユニット・ウインドウの説明



ユニットの耐久力
0になると，破壊されたということになる。その場合，指揮官の生死はランダムで決まる

ユニットの機種と攻撃値：防御値：移動量
これらの値はユニットの持っている基本値ではなく，指揮官が乗って修正された値が表示されている。

ここをクリックするとウインドウが消える

コマンド
左から目標設定アイコン
行動形式アイコン
特殊行動アイコン

このユニットに搭乗している指揮官
攻撃値：防御値：運というパラメータを持っている。運がかなり重要

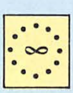
ロード・オブ・ウォーズのコマンド

『ロード・オブ・ウォーズ』では，プレイヤーはあくまでも司令官だ。それぞれのユニットに，作戦のアウトラインを指示するだけ。あとの細かい部分は，そのユニットに乗っている指揮官が，つまり，コンピュータが管理してくれるというわけだ。

ユニットへの命令は，目標，行動，特殊行動という三つのアイコンの組み合わせで行なう。そのアイコンを説明しよう。

●目標設定アイコン

このアイコンを左クリックした後，マップ上の任意の地点にマウス・カーソルを合わせて左クリックすると，移動目標を設定することができる。また，敵ユニット（見えているものに限る）に合わせて左クリックした場合は，その敵ユニットを攻撃目標とする。

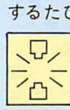

目標未設定または目標に到着済


目標を地図上に設定済


目標を敵兵器に設定済

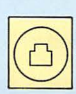
●行動形式アイコン

このアイコンは4種類あり，左クリックするたびに切りかわる。意味は以下のとおり。


攻撃：目標には向かわない

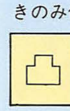

前進：攻撃しつつ目標へ向かう


迂回：迂回しつつ目標へ向かう

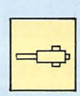

停止：攻撃体制で停止する

●特殊行動アイコン

このアイコンは，行動形式の設定とは別の，特殊な行動をそのユニットにさせたいときに使用する。これも左クリックするたびに切りかわり，意味は以下のとおり。また，2番目は陣地車，3番目は自走砲のときのみ使えるコマンドだ。


通常：（行動形式の設定で行動）


陣地：目標地に砲をすえる


発射：目標地に誘導弾を発射する


修理：修理車に向かう車を最優先

※陣地にすえられた砲と，自走砲からの誘導弾は，1ヘックス離れた敵ユニットへ攻撃することができる。これの利点は，敵も長距離攻撃が可能でない限り反撃をくらわない（隣接している場合は別）ということである。



ラスタンサーガ

タイトー

対応機種：MSX2(ROM)
価　格：5,800円
Written by TOMMY

全国２億６千万人の花粉症に悩まされる皆サマ，いかがお過ごしでしょーか？　私ＴＯＭＭＹはいたって元気，他人の苦しみはわかりませんぜへっへっへ。しっかし，いらない杉の木は早いとこぶったぎって花粉を減らしてほしいもんですね。

さて今回は昨年のＡＯＵショーでデビューしたビデオゲーム『ラスタンサーガ』のＭＳＸ２版のご紹介。マニアですらサジを投げたというあの超難度アクション・ゲームが一体どう移植されたのか？　ビデオゲームの反省点は生かされているか？　そいつは記事を読まなきゃわからない～ベンベン。

ストーリー

神の支配を受けていた頃，人々の生活は荒んでいた。略奪(りゃくだつ)殺戮（さつりく）が日常茶飯事に起こり，また，そうしなければ生きてゆくのがむずかしい時代だった。ラスタンも例外ではなかったが，勇敢ではあった。

その頃，唯一平和を保っていたセーム国も，魔神の手に陥(おちい)り妖魔に脅（おびや）かされていた。苦心の末セーム国の姫は，魔神であるヒュドラーを倒した者に国中の財宝を与えると告示した。勇敢なるラスタンは姫との約束を取り付け，ヒュドラーの首を得るため，妖魔たちのすみかへと旅立っていった。

HOW TO PLAY

主人公ラスタンは通常左右２方向，ロープにつかまったときのみ上下２方向の移動ができ，それぞれカーソル・キーかジョイスティックで操作する。

攻撃はスペース・キーか［CAPS］キー，スティックのＡボタンで行なえるんだけど，このとき上を押していれば真上に突きを，下を押していればしゃがんだまま剣を振ることができるんだ。

ま，ここまではごく自然に操作できるからいいんだけど，ジャンプ関係がちょっと複雑なのでよく理解しておいたほうがいい。

ジャンプ・ボタンは［GRAPH］キーかスティックのＢボタンで，これだけを押したときは真上への小ジャンプ，左右の入力があればその方向への小ジャンプ，上の入力で上への大ジャンプ，左上右上の入力でその方向への大ジャンプになるんだ。一気にまくしたてちゃったけど，要するに上方向の入力があれば大ジャンプになるってのがポイントだね。

さらにこのジャンプ中に下方向の入力と攻撃ボタンを押せば通常攻撃の２倍の威力のある下突きもできる。これは耐久力が低めの敵にやたら有効で，強い武器を持っているときならたいていのヤツは一撃必殺だ。ボスキャラにも効くので，ヒット＆アウェイの通用しないボスは下突きで攻めるのもいいんじゃないかな。

操作方法はこれでおしまい，といいたいとこだけど，実はまだ重要な技が残っている。いわゆる「三角とび」というジャンプで，壁に向かってジャンプした後レバーを逆に倒してもう一度ジャンプすれば，壁を足場にさらに高い跳躍（ちょうやく）ができるというもの。『忍者くん・阿修羅の章』でおなじみになった技だけどラスタンのほうがかなり簡単にできるようになってるんだ。

全体の操作性は『ドラゴンバスター』より楽で，ファミコンの『リンクの冒険』よりちょっとやりにくいといったところ。アクション・ゲームとしては十分な及第点があげられると思うな。

あれば便利な特殊武器

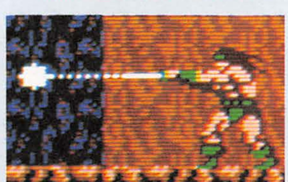
ラスタンの武器は長剣。だけどあちこちにある特殊ウェポンを取ると一定時間その武器を使うことができるんだ。長剣に比べてどれもメリットがあるから，できれば手に入れておきたいところ。ちなみに武器の持てる時間はスコアが高いほど長くなるぞ。

AXE（アクス）



攻撃力が２倍になるから下突きならば４倍の威力。あるとないでは大ちがいだ。

MACE（メース）



攻撃距離がのびるので，相手が間合いに入る前に攻撃できる。でもあんまり役に立たない。ないよりマシってぐらいね。

FIRE SWORD（ファイヤー・ソード）



アクスより攻撃力があがり，ファイヤー・ボールを発射する最強の武器。これがあればザコキャラはどれもコワくないのだ。ただしボスとの対戦時はファイヤー・ボールがでない。

取ってうれしい 防御アイテム

防衛アイテムは敵を倒すと出現するランダムなアイテムなので，ヘタするとラストまで1回もでないことも……。こっちはスコアで使用回数（攻撃を受けた回数ね）が増える。

SHIELD(シールド)



敵の攻撃によるダメージが半減する。といってもしゃがんでいれば攻撃は受けないので実質的にムダ。

ARMOR(アーマー)



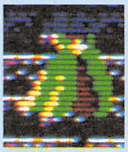
シールド，マント両方の能力を持った最高の防具。もちろんこれが最優先だ。

POISON(ポイズン)



香水じゃなくって猛毒。これだけは取ってもうれしくないアイテム。体力の少ないときは注意しよう。そのかわり見た目よりダメージが小さいし高得点だから，体力がたっぷりあるなら取ってもＯＫ。

MANTEAU(マント)



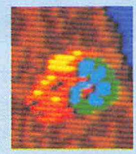
敵との接触時のダメージが半減する。これがあるときには思い切って下突きで飛び込んでいこう。

MEDICIN(メディシン)



青い薬は体力回復剤。液量が多いほうが体力の回復も大きい。

GOLD SHEEP(ゴールド・シープ)



金の羊。これを取ると体力がフルチャージされる。死にそうなときに出現すると涙がでるほどうれしいアイテム。しっかしゴールド・シープとはユリシーズの冒険みたいで渋いねー。

同時使用できるアイテム

まだアイテムは続きまする。つぎの３種は武器・防具とちがってすべて同時に使用可。あれば助かる品ぞろえだ。

ROD(ロッド)



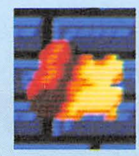
防具の保持回数が倍になる。これまた役に立つたっしょ。ところでドラバスのセプターに似てるねえ。

RING(リング)



武器の持てる時間が倍になる。ね，役に立つっしょ。

SCROLL(スクロール)



画面上の敵を一掃する。といっても画面切りかえなんだからそんなに必要じゃないのだ。

NECKLACE(ネックレス)



これのある間に入ったスコアはすべて倍になる。スコアが増えればアイテムも長持ちする。ありがたや。

背景が美しいっ

『ラスタンサーガ』は全６面。１～５面は，前半がフィールドや廃虚で，後半がボスキャラの棲(す)む城塞が舞台。

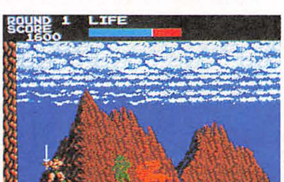
そして最終面は後半が５ブロックにわかれた大要塞だ。

それぞれ背景の絵がいかにもファンタジーしててゲームを盛りあげてくれる。ただキャラクターのほとんどが単色ってのはどーもいただけないんだよね（さすがに主人公のラスタンは描き込んであるけど)。キャラのグラフィックに関しては今イチＭＳＸ２の機能を使い切れてないんじゃないかって気がするなあ。

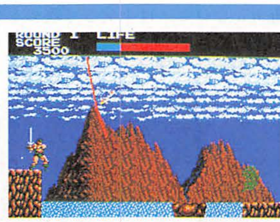
でもあのむずかしいビデオゲームをＭＳＸ２用にアレンジして，誰でも楽しめるゲームになってるのは評価できる。ストレスがたまったときはラスタンになってヒュドラーをこらしめてやろーぜ。

ラウンド別紹介

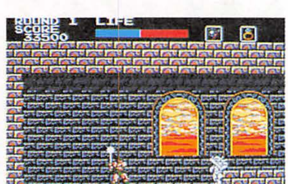
1 山岳地帯



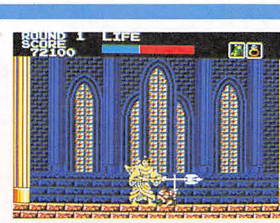
▲スタート地点は空の高さが高山っぽい山岳ステージ。ザコ中のザコ，キマイラとギーガーがいるけど下突きで一撃なんよ



▲昔なつかしい『ジャングルキング』ばりのツタ渡りをしなきゃなんない。水に落ちるとゴソッとライフが減るのだ



▲城の窓から見える夕焼けがやけにきれいに見える。だがそんな感傷にひたってるヒマはないのだ。ソルジャーが迫る！



▲最初のボス，グラトン。ビデオゲームじゃ槍の一撃がすさまじかった。コイツはしゃがんでりゃ楽勝！

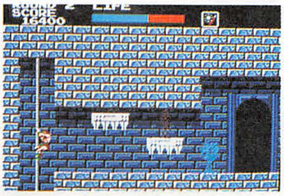
2 森林地帯



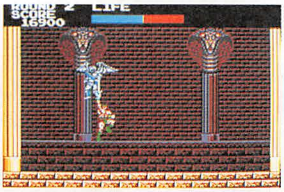
▲この浮石が水の中まで沈むんだな，これが。『ガリウス～』じゃねーっての。上にあるのは斧(おの)ね



▲ステージ2にしかいない飛びだすおサカナ。ところが後の面の溶岩とアルゴリズムが同じなのだった



▲こりゃまた痛そうなつり天井のご登場。気味の悪いモンスターも待ってるし，あーやだやだ



▲ボスのスレイは眉目秀麗（びもくしゅうれい）だそうで（マニュアルより）……そんなんわかんねーって。で，こいつには下突きに限る

3 地下洞窟



▲落ちると熱そうな溶岩の池。しかも溶岩弾がボコボコでてくる。さらにこの坂はほっといてもすべり落ちていくのだ

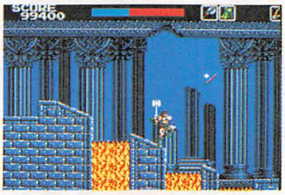


▲ここで初登場の毒吐き岩。まず1回吐かせてからそのスキに抜けるのがよろしい



▲3面のボス，シュムブレーガデス（覚えられっか)。弾を撃っては消えるヤな奴だ，ジャンプで弾をよけて斬れっ!

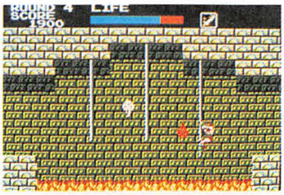
4 廃虚地帯



▲微妙なジャンプが要求される連続溶岩。一度落ちて取り乱すと次々ハマるおっそろしいとこだ



▲滝の中に最強の武器ファイヤー・ソードが!ここはうまくジャンプするとノーダメージで取ってこれるぞ



▲あんまり下を見たくない綱渡り。例にもれず溶岩弾を噴きあげてくるから，タイミングが勝負ね



▲ボス，ラーイオス。バカでかい身体でピョンピョンと飛びまくる。こういう手合いはやっぱりハイジャンプ&下突きで応戦しよう

5 寒冷地帯



▲背景の山は寒そうだけど，浮遊石でこの熱そうな面を通り抜けなきゃならない。ジャンプの見切りを確実にね

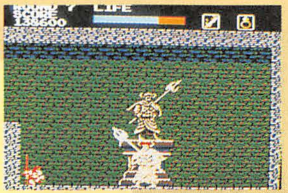


▲ボスの住む城塞，というより洞窟。上から雨あられと鐘乳石が降ってくる。くわばらくわばらっとくらい

6 炎熱地帯



▲背景の美しさが際立った最終ステージ。いかにも旅の終わりが近いような印象を受けた。なあんて，キザ







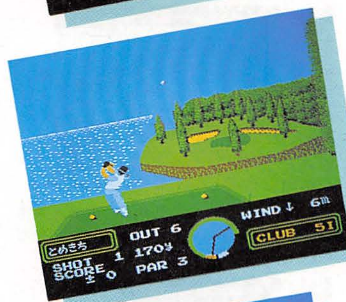
▲後半では今まで戦ったボスが総登場する。背景の石像がカッコイイけど戦いかたは同じ。



河野光の ナムコット情報局 ベーマガ支局









こんにちは，河野光ゲンジです。先日，ついにスケボー（スケートボード）を買ってしまった。今，特訓中なのです。私は，スケボーをするネコ，いや名人になるのだ。そして，発売日（2月10日）に，エニックスの『ドラゴンクエストIII』を手に入れて1か月目に終わってしまったのだ。いや～，すごい，おもしろい，感動的と大満足。

仕事が忙しくて毎日はできなかったので，こんなに時間がかかってしまったのだよ。しかし，別に早く解くことは，問題ではないと思うので，じっくりプレイすることをおすすめします。おっと，ここはエニックス通信ではなかった，ナムコット情報局なのだ。それでは，ナムコット情報局のはじまり，はじまり。

今回は，二つのテーマでお送りいたします。ひとつは，今度発売（5月27日予定）のファミコン用ゲーム・カセット『ナムコクラシック』の紹介。先月号よりくわしくね。

そして，もうひとつは，ＭＳＸのお話（？）などです。

ナムコの作るゴルフゲームは渋いぜ!!

ゴルフのゲームは，ファミコン，パソコンなど，かなりたくさん発売されていますが，同じ土俵（題材）で，今度ナムコがゴルフゲームを作ってしまった。『ナムコクラシック』がそれだ。別にナムコの古いゲームのよせ集めのゲームではなく，今までのゴルフゲームをすべて研究し，解析し，ここに，ナムコスタイルの究極のゴルフゲームを完成させた（ちょっとオーバーかな？）。

このゲームは，ジャンルとしては，スポーツ・ゲームというよりも，シミュレーション・ゲームと思ってもらいたい。実際のゴルフと同じようにあらゆる状況を設定して，適確な判断と技術が要求されるように考えてあります。これからのゴルフゲームのひとつの方向性を打ちだした作品といえましょう。なんてね。ようするにたいくつ進入禁止，おもしろさ一方通行なのですよ，諸君！

■ゲーム内容

このゲームの最終目的，それは，“ナムコクラシック”というビッグイベントで優勝することです。それには，強敵ひしめくトーナメント・ツアーに参加して，賞金を稼ぐことです。トーナメント・ツアー全30戦を戦い賞金ランキング1位か2位になると，“ナムコクラシック”の出場資格が与えられるのだよ。もう，はっきりいって至難の技。幻の“ナムコクラシック”なのです。









超リアルなゴルフシミュレーション

各ホールを分析する材料は，上空から見た平面図とコースの傾斜，高低を表わした断面図だ。海あり，崖あり林ありと，多彩な障害物が巧妙にレイアウトされた24種のホール。また実際のショットは，アップダウンが一目でわかる爽快(そうかい)な３Ｄ画面と，ホールに近づくにつれてスムーズにズームアップする４種類の２Ｄ画面との鮮やかなコンビネーションで表現と，実にリアルタッチ。立体的な感覚で楽しめる本格派のためのゲームです。

基本的なゲーム仕様はすべて含んでいますので，このゲームのオリジナル設定をつぎにご紹介しましょう。

■多彩なクラブ選択

クラブは，はずすことのできないサンドウェッジとパターを含む14本を携帯可能です。ウッドは，１番から５番までの５種類。アイアンは，１番から９番までの９種類。他に，ピッチングウェッジ，ピッチサンド，ジガーと，君にぴったりのクラブ選択ができる。

そして，プレイヤーは，自分の名前を登録してのプレイと，名前，クラブの種類のすでに決まったキャラクター11人の中から選ぶ「プロでプレイ」の２種類の方法によりキャラクターを選択できるのです。それでは，つぎにプロの11人のプレイヤーを紹介しましょう。個性豊かな，実力者の面々です。

サイボーグなかのしま
正確さ抜群のショット。手がたく決めてスコアをじわじわ伸ばしていくタイプ。

とばしやのじゃぼん
とにかくガンガン飛ばしてくる。ダイナミックなプレイ展開は吉か凶か？

ミラクルあかき
ワザ師。トラブルもなんなくクリアしてしまうこわい存在。

きんにくのぽぱい
若手プレイヤーの中の注目株。その安定したプレイ展開には定評がある。

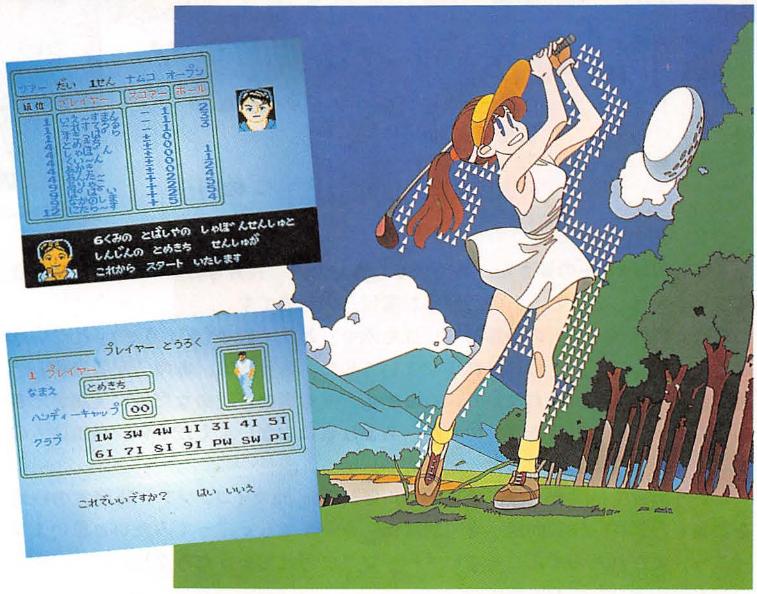
にしのどんすきっぱら
大ベテラン。正確なショット，テクニックは最高。

でかけるときはにたら～す
百戦錬磨のベテラン選手。切れの良いショット。攻撃的に攻めるドライバーも魅力。

へびーきゅうこれすてろる
怪力にものをいわせたスーパー・ショット。これでテクニックがあれば……。

テクニックのあんた～
安定した実力でスコアをかたくまとめる。波のないプレイ展開はあなどれない。

しろいサメいえ～すまん



飛ばし屋でワザ師。コントロールはまだ甘いものがあるが，楽しませてくれる選手だ。

にちようはありやこ
テクニックと正確なショットで攻める女性選手。根性もなかなかだ。

ジャスミートくい～ん
決して飛ばし屋ではないが，小ワザでぐいぐいスコアを伸ばしてくるタイプ。

以上の11人だ。そして，プレイヤーがプロを選んだときのみトーナメントに出場してくるいやなヤツがいるのだ。

なむこ
実力不明。あらゆるゲームに顔をだしたがるゲーム界の王者(？)。

今のゴルフゲームを超越した，究極のゴルフ・シミュレーション・ソフト，それが『ナムコクラシック』だ。というナムコの思い入れのある，ベルベットの布に包んでお届けしたいゲームです。ぜひ，お楽しみください。

これがナムコのMSX戦略だ！

ＭＳＸユーザーのためのゲームを作る。ファミコンの完全移植はしない。ファミコン版よりパワーアップした企画を立てる。ファミコンにはないゲームを作る。あらゆるジャンルに挑戦する。年内に４本以上のソフトを発売する。ユーザーを無視しない。ＭＳＸの発展に全力をつくす。以上

(株)ナムコ　ナムコット事業部
ＭＳＸ担当　河野光談

スクープ！つぎのチャレンジ・ソフト!!





ファミコン用ソフトのつぎのタイトルは『ザ・クエスト　オブ　カイ』。つまりドルアーガ・シリーズ。カイの冒険だ!!
くわしくは次号で!!

チャレンジ！X68000

『源平討魔伝』堂々の完成!!

Dempaマイコンソフト／©ナムコ
価格：7,800円

Written by 川野　俊充



X68000ユーザーの皆さん，お待たせしました!!　12月号のこのコーナーで初登場以来5か月。とうとうあの『源平討魔伝』の完成です。

最近，僕はベーマガの編集部で「はちみつ」とか「餃子(ぎょうざ)」とかいうとんでもないアダ名を付けられてしまいました。名付親は，あの「阿馬鹿夢」「肥婆蛮誤」の名を捨てきれないYu-You先生。僕も理由が理由なだけに反論ができなくて困っているところなのですが，あまり気にしないでください。理由はものすごくくだらないことなので……。

というわけで(？)今月は，はちみつ川野がDempaマイコンソフト開発室の技術を結集した大作，X68000用『源平討魔伝』を骨までしゃぶってみたいと思います（こら！よだれたらすんじゃない！ベーマガが汚れちゃうだろ!!）。

再びよみがえりし平家の亡者

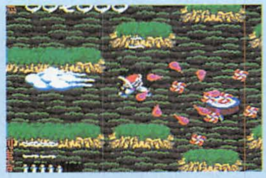
まずは移植版の話をする前に，アーケード版をプレイしたことのない人のためにゲームの内容を説明したいと思います（実はこのコーナーで『源平』のストーリー等をくわしく説明したことはなかったんだよね)。

ストーリーは，つぎのとおりです。

『1192年，闇は来たれり，闇の源頼朝，あまたの魔族をひきいて地を征す。対せし平家の者ことごとく討たれ，壇ノ浦に沈み



▲地獄2：先月号では見せることができなかった骸骨。ヘタに剣を交えると剣力がさがるので，じょうずにタイミングをあわせて討て!!



▲長門：この大独楽(おおごま)は，ここオリジナル・ステージ『阿波』でしかでない。衝撃波をうまく当てれば1発でOK！



▲豊前：義経の登場。ジャンプして上段から攻撃するか，しゃがんで攻撃するかどちらでもいいけど，僕はしゃがむほうが好き。うまく頭をねらえ！



▲豊後：アーケード版とはちがってお地蔵さんにお賽銭(さいせん)すると手がアニメーションする!!　細かい芸を見せるのが『X68K源平』なのです



▲伊予：「ぶわぁ～かめ」弁慶登場。しゃがんで，鉄球をかわしてからジャンプして中段斬り。これで大体頭にヒットします。倒すと負け惜しみを言うところがかわいい



▲讃岐：雷神は雷をこわがらず，ふところに飛び込んでしまえば勝ち。ロウソクは（雲に隠れて見えない)，こいつを倒してから取ろう



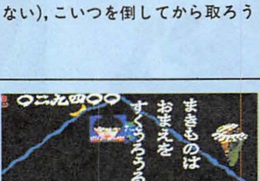
▲淡路：ここはボーナス・ステージ。玉を取ってパワーアップしておこう。紫(剣)と茶（ロウソクの上限）を中心に取るべし。ちなみにお釈迦様を切ると怒って剣や銭を0にされるから注意（ウソ）!!



▲備前：琵琶法師は倒せないので，ウサギを切って毒をジャンプでかわしながら進めばOK。慣れないうちは立ちどまってウサギを切るのも手。琵琶法師が手を動かしていることに注目！



▲播磨：龍は上に乗って巻物を取ってしまえば勝ち。うまく頭をねらって衝撃波を当てよう。アーケード版よりスピードが速く感じるのは気のせい？



▲摂津：ここはダジャレの国。むちゃくちゃおもしろいシャレばかりなので顔がひきつってしまう。ちなみにこの国では三種の神器のうちの一つ，曲玉が手に入る



▲丹波：魔人はお腹が弱点。衝撃波をくらわすと一撃で倒せる。ムカデのところで巻物を取っておこう。ちなみに「らいじんのけん」をだすのは大魔人



▲京都：中央に見えるのが平安京エイリアン。穴を掘ってうめてしまえ!?　右に見える鳥居は若狭の国に続いている

たり，天帝，世の乱れを憂い。三途の渡守安駄婆に命じ平家の亡者より強者をひとり選びたり。その名を平景清といい，地獄よりよみがえりたり』（ベーマガ4月号『源平』の宣伝広告より要約引用。ちなみに3月号と4月号の『源平』の広告を見くらべるとなかなか笑えます！）。

と，ストーリーはなんだかんだと長いけれど，要は景清になって鎌倉にいる頼朝をぶち倒しに行けってこと。でも頼朝打倒のためには，安駄婆の言うとおり。『八咒境』『八坂瓊曲玉』『草薙剣』（使っても決してルカナンにはなりません!!）の三種の神器が必要なのです。これらの神器は各国に（『八咒境』と『八坂瓊曲玉』は2か所で，『草薙剣』は1か所でしか手に入りません）隠されているうえ，途中で弁慶や義経や龍等のビッグキャラが行く手をはばみ，道中でのスケジュールはなかなかハードなのであります。なお，操作は，BIG，小，平面各モードともにレバープラス2ボタン（ジャンプと剣）によって行ないます。

ところで頼朝打倒への道（ルート）はいくつもありますが，今回はその中でももっとも簡単だと思われるルートを，国を追いながら写真にしました。ポイントとなる場所はアドバイスを書いておいたので初心者は参考にしてください。

なんと！オリジナル・ステージもあるゾ!!

さて，ようやく本題。X68000用『源平』はどのように移植されたのか！

アーケード版が世にでまわった頃（1987年1月），いちばん評判になったのがやはりあのキャラの大きさです。小モードでの景清はかわいいもんですけれど，BIGモードでは背たけが画面の半分くらいに大きくなって，剣を振りかざしながら走る姿はなかなかの迫力です。もちろん画面の4分の3の大きさを誇る弁慶にはかないませんけどね。

X68000版では，これらはもちろんのこと，一部で「アーケード版にはビッグキャラを動かすためのサブ基板がのっかっている」という噂が流れて実現が心配された，あの「ぶるんぶるん」鉄棒を振り回す弁慶だって平然とした顔で暴れまわっています。とにかく移植という点ではこれまでに発売されたどんなパソコン・ゲームよりも良くできているのです。だって編集部の誰ひとりとしてアーケード版とのちがいを発見することができないのですから。

し・か・し，それだけでは満足しないところがDempaマイコンソフトの開発室。これだけのことをやっておきながらまだまだX68000には余力が残っているとして，ベーマガ・ライターズの要望にも応えてアーケード版では残念ながらボツになってしまった『河内』や『能登』『土佐』等の幻のステージを復活させてしまったのです（各モード合計で5ステージ。なお，このオリジナル・ステージはゲームのバランスを崩さないためにラウンド・セレクトによってのみ行けるようになっています）。

で，笑えるのがそのオリジナル・ステージの内容で，BIGモードで龍が飛んできたり，笑って頼朝が殴ってきたり，小モードで龍が4匹同時に出現したりして，もうハチャメチャ。中でも極めつけは25面，『河



▲若狭：この義経は，豊前ででてきたのと同じ。タイミングさえ合えば一瞬で倒せる

▼越前：これは隠れキャラの「ホブリン」。燈籠（とうろう）を切るとでてくる。「ホブリン」だけではなく，「スポーツカー」や「スペシャル・フラッグ」「ギャラクシアン」がでてきたりもする。取ると徳が千点アップ





▲越前：これが三種の神器の一つ「八咒鏡」。崩せる塀の下に隠れている



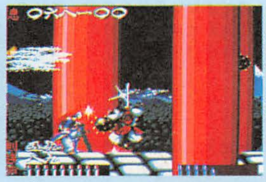
▲信濃：コイツが問題の龍。夜になるとタヌキ寝いりをしてしまうとんでもないヤツ。頭をおろしてきたときに弱点の首をねらって攻撃!!



▲甲斐：鉄棒を振り回す弁慶が出現。グラフィックに見とれてないでさっさと倒してしまおう。こいつもしゃがんでからジャンプと剣でOK



▲駿河：ここは小モードの中でもっともむずかしい面。足場が小島しかないので大変。つづら等は無視してもこのロウソクだけは取っておこう



▲相模：デカキャラにはそんなに手こずらないけど，鉄球をよけるのが結構つらい!! 振り子のように動く鉄球と上下に動く鉄球の連続しているところは途中で一度しゃがむのがコツ

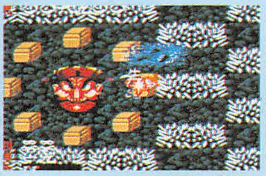


▲鎌倉：ようやく頼朝とのご対面。これまでの苦労はみんなコイツのためだ!! 容赦（ようしゃ）なく切りつけてやれ！



▲打倒頼朝をはたした景清は消滅して感動のエンディングへ。やっと戦いが終わったという安堵感（あんどかん）が伝わってくる

▼黄泉：落とし穴や海に落ちると来るのがここ。この八つあるつづらの内にある「生」を取ると復活できる!!ちなみに銭がある程度あると途中にある血の池に入ると「じごくのさたも銭しだい」で命ごいができる。でも京都にもどされて命のキャパシティも5本にもどされてしまう！



内』の国での小モード。なんとあのチビ景清に弁慶や義経，そして頼朝までが襲ってくるのです。ひざ下までしかない景清が鉄棒振り回す弁慶の“泣きどころ(？)”を切る姿は滑稽(こっけい)そのもので，編集部では大いにウケていました。

ライターズでは『職人』と呼ばれ，この『源平』のテスト・プレイヤーにもなっている手塚一郎先生もこのオリジナル・ステージは気に入ったようで，「デバッグだ!!」と言っては編集部のX68000を占領していました（まあ，現在，編集部にはACE－HDも入れて３台の68があるのであまり関係ないんだけどね）。

サンプリングはアーケード版以上!!

ところで忘れてはいけない『源平』の目玉はもう一つあります。サンプリングによる，あの巧みな音声合成がそれです。

弁慶の「ぶわぁ～かめ」，「これで勝ったと思うなよ～～～」，安駄婆の「ヒエッヒエッヒエッ」，「お前の力は，そんなものかっ！」，など，とても印象的で，ゲームの盛り上げには欠かせないものです。

これらの音声合成を，いかにX 68000で再現するか……これはたいへんな作業だったようです。編集部と同じフロアにあるものの，僕たちも許可がなければ入れない開発室の中から鬼姫の「イヤ～ン！」とか義経の「ギョエーッ！」という声が，10日間にわたって聞こえてきたのですから……。で，その結果，音質は抜群，アーケード版の上をいっています。弁慶の重みのあるセリフも一層迫力を増しました。

他にアーケード版では聞けなかった声やオリジナル・ボイスも入っているのでホントに楽しめます。とくに龍馬くんの「だいじょ～ぶぜよ!!」にはまいりました。

でも想像してみるとこういう声を合成している風景って結構滑稽ですね。

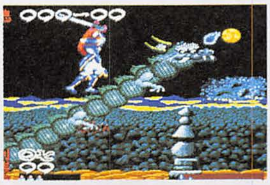
なにわさんやゴーレムさんがキーボードをたたきながら「イヤ～ン」とかいう声を聞いて，真剣にプログラムしているんですから。知らないんだったら「何やってんの？」と目を丸くしてしまうでしょう。

さて，僕も「電波サウンド・チーム」(名前が変わったんだよーん）の一員であるからには，この『源平』の音楽を避けてこのコーナーを終わらせることはできません。最後に『源平』の音楽について書くことにします。

『源平』が日本の美というものを追求したゲームであることはみなさんも周知のはず。グラフィック，サウンドともに「日本」というイメージを十二分にだしているのですが，とくにサウンド面では今までになかった強烈な（決して激烈ではありません。念のため）インパクトを与えてくれたと思います。日本楽器，とくに琴の音色を多用したテンポの速い旋律がゲームにぴったりで，作曲者はただ者ではないなという実感がひしひしと伝わってきたはずです。僕はその中でもゲーム・オーバーの曲（ほとんど効果音みたいだけど）が一番気に入っていまして，以前に楽譜を採ろうとしてずいぶんガンバッたのですが，完璧には採れなかったので悔しい１曲でもあります。

このようにX 68000用『源平』は非の打ちどころのないデキです。絶対にみなさんの期待を裏切ることはありません。これで7,800円というのは「もってけどろぼー。てやんでぃ店じまいしてやる!!」的価格です。なにせ五つ買って四つ捨てちゃっても基板を買うよりぜーんぜん安いんですからね。卓上『源平』のぼりもついてくるわけだし。でも「X68000はどーすんだよ!!」とか言わないでくださいよ。

これが オリジナル面だだだ!!



▶地獄：ビッグモードなのに龍や魔人が登場。普段は見ることのできない風景なので，はじめて見たときはかなりのインパクトを受ける



▶地獄：龍を倒した後におなじみの「たわむれは終わりじゃ」のセリフとともに頼朝が登場する。ここは超ムズかしくて，ほとんど運に頼るしかない



▶土佐：ここでは龍が４匹同時に出現する。でも４匹全部画面にでてくるとさすがのX 68000もチラついてしまって撮影できませんでした



▶土佐：実は向こう側にある鳥居は龍馬クンを倒してからでないと入れない!!　かもね……



▶阿波：ここはとくにこれといった特徴はないけれど，ひたすら長い!!　アーケードでももっとも長いと言われた備前よりも全然長い



▶能登：玉が雨のように降ってくるボーナス・ステージ。ラッキーと思っていても自分の足場が船しかないので，なかなか取ることができない。下に落ちてわざとかせぐのもいいかも？



▶河内：ここはレバーを下に入れると半身が岩にめり込むので，このまま動かずに弁慶のスネをたたき斬るとノーダメージで倒せる!!



▶河内：義経は自分から近づいてふところに飛び込んで斬りまくろう。はなれてしまうと，ぐるぐる回転してくるので厳しいぞ!!



▶河内：曲玉を取っているから自分から頼朝に体当たりをしない限りダメージは受けない。コイツを倒すとエンディングに行く…かどうかは自分の目で確かめて！

ゲーム・ミュージック新譜試聴室

Hello！　今月からこのコーナーを担当することになったのは，最近『ゴルゴ13』のコミックスにとりつかれている幸運私真矢でございます。以後，お見知りおきのほどをよろしく。

さて，今月は一挙に8枚もの新譜がでそろってしまいました。どれもなかなかの力作ぞろいなのですが，非常に驚かされたのが，『ソーサリアン』のレコードが同時に3枚も発売されるということです。

これはまちがいなくゲーム・ミュージック史上初のできごと。さっそく私も聞かせていただいたのですが，3枚ともそれぞれちがった味をだしていて，自称「私にわからないゲーム・ミュージックはない！」の私も思わず感動してしまいました。今月の「買い」は，この『ソーサリアン』のどれか1枚（2枚でも3枚でもかまいませんが）と，『コナミ・ゲーム・ミュージックVOL.4』だと言えるでしょう。

来月あたりからは，ゲームに関するビデオもこのコーナーで扱っていきたいと思っていますので，お楽しみに！

♪ミュージック・フロム・ソーサリアン～オリジナル・サントラ・バージョン～

キングレコードからは，『ソーサリアン』のレコードが2種類同時に発売される。そのうちのこちらのほうは，ゲーム中に使われているオリジナル全58曲を完全収録。パソコン・ゲーム・ミュージックの最高峰と言っても過言ではない1枚だ。なお，LP版は，収録時間の関係で収録曲数が少なくなっている。

発売元：キングレコード（☎03-945-2111）
メディア／価格：

LP	K 25 G －7703	2,500円
CT	K 25 H －4703	2,500円
CD	K 30 X －7703	3,000円

収録曲：オープニング～城～町／消えた王様の杖／失われたタリスマン／ルシフェルの水門／呪われたオアシス／盗賊達の塔／暗き沼の魔法使い／ロマンシア／紅玉の謎／暗黒の魔道士／呪われたクイーンマリー号／天の神がみたち／氷の洞窟／メデューサの首／囚われた魔法使い／不老長寿の水／キング・ドラゴン～エンディングⅠ＆Ⅱ
発売日：88年4月21日



♪オリジナル・サウンド・オブ・サイバータンク

2人プレイができる大型きょう体ゲームということで話題を呼んでいる『サイバータンク』のBGMを完全収録。アレンジ・バージョンの演奏を担当しているのは，コアランドテクノロジー社の開発チーム〝CORE BAND〟だ。なかなかヘビメタしてるじゃん！

発売元：アポロン音楽工業（☎03-353-0191）
メディア／価格：CT　KHY 1027　1,000円
収録曲：GAME OPENING／BLUE THUNDER（BGM1）／STRANGE WORLD（BGM2）／GAME OVER／ROLLING SKELETON'S BRAIN（アレンジ・バージョン）／ROLLING SKELETON'S BLAIN（BGM3）／TANKY SAMBA（BGM4）／THE DOGS OF WAR（ラスト対決）／ONLY YOU CAN LOVE ME（ネームエントリー）／STRANGE WORLD（アレンジ・バージョン）
※ステッカー，主要曲楽譜，解説書付
発売日：88年3月30日



♪オリジナル・サウンド・オブ・ザナドゥVSイース

MSX版の『ザナドゥ』と『イース』の音楽をカップリングしたカセット。もちろんどちらもPSG版だけど，ヘタなFM音源よりも素晴らしい音色をだしているからスゴイ。「Fountain of Love」以外は，すべてMSX版オリジナルの曲。ところどころにゲーム中の効果音も入ってたりする。

発売元：アポロン音楽工業（☎03-353-0191）
メディア／価格：CT　KHY 1028　1,000円
収録曲：〈ザナドゥ〉オープニング／メインBGM／戦闘～バトルアウト／フードが減ったのBGM／小ボステーマ（タコ～クラゲ～オヤジ～シルバードラゴン）／キングドラゴンのテーマ／エンディング〈イース〉Open Your Heart（タイトル）／Fountain of Love（町）／Devil's Step（廃坑）／In the Memory（エンディング）／Fly with Me（スタッフロール）
※全曲譜面，イース・イラストステッカー付
発売日：88年3月30日



♪コナミ・ゲーム・ミュージックVOL.4～A-JAX～

昔から「音のコナミ」と言われるだけあって，まさに会心の1枚。『A－JAX』と『グラ2』のアレンジ・バージョンがボクの大のお気に入り。『沙羅曼蛇』のボツ曲とは言え，『ライフフォース』もなかなかイイぞ！

『F1スピリット』のアレンジもじつにシブい――というわけで，欠点のつけどころのない作品なのだ。

発売元：GMO（アルファレコード）（☎03-455-1793）
メディア／価格：

LP	ALR－22922	2,200円
CT	ALC－22922	2,200円
CD	28XA－201	2,800円

収録曲：A－JAX／ライフフォース／グラディウス2（アレンジ・バージョン）～Captain James～／バトランティス（CDのみ）／魔獣の王国／魂斗羅／F1スピリット（アレンジ・バージョン）～Street Collection～
※楽譜，解説書付
発売日：88年3月10日



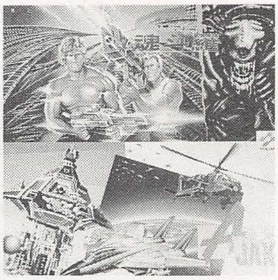
♪ミュージック・フロム・スーパー魂斗羅 & A-JAX

コナミの２大作『スーパー魂斗羅』『A－JAX』のBGMを，ホントに完璧に収めた１枚。未使用曲７曲と，フル・アレンジ・バージョン４曲が目玉と言えるだろう。『ミュージック・フロム・イース』につづいての，キングのスターチャイルドシリーズ第２弾だ！

収録曲：〈スーパー魂斗羅〉WHAT IS THISPLACE／THUNDER LANDING／GREAT HELI－RUINED BASE／PATTERN CLEAR No.1／IN A TIGHT SQUEEZE／RUINED BASE／JUNGLE JUNCTURE／CREATURE FROM OUTER SPACE／NO ESCAPE／DEATHBED／HOTTER THAN HELL／PATTERN CLEAR No.2／FREE WORLD／CONTINUE／GAME OVER／RANKING／未使用曲１～４／THUNDER LANDING（アレンジ・バージョン）／DEATHBED－HOTTER THAN HELL（アレンジ・バージョン）〈A－JAX〉TITLE DEMO／COMMAND 770／MELT DOWN／PATTERN CLEAR／DIVE BOMBER／HOTNESS／FIGHTING SPIRIT／DEADLINE／LOOK FOR A FORTRESS／GRAND BATTLE／CROSS POINT／UFI／THE FINAL ZONE／CONGRATULATION／TRY AGAIN／RANKING／A－JAX／未使用１～３／DIVE BOMBER－DEADLINE（アレンジ・バージョン）／CONGRATULATION（アレンジ・バージョン）

※ロゴ・ステッカー，楽譜，解説書付

発売日：88年３月21日



発売元：キングレコード（☎03-945-2111）

メディア／価格：

LP	K 25 G－7702	2,200円
CT	K 25 H－4702	2,500円
CD	K 30 X－7702	2,800円

♪ソーサリアン～スーパー・アレンジ・バージョン

キングの『ソーサリアン』のもう１枚は，オリジナル曲から13曲をピックアップしてアレンジした，スーパー・アレンジ・バージョンだ。アレンジを担当したのは難波弘之氏で，それ以外のミュージシャンもとにかく豪華！　ゲーム・ミュージック・ファンに絶対オススメの１枚だ!!P.S.次回作は『イースII』に決定したそうだ。

○**参加ミュージシャン**

キーボード：難波弘之

ベース：鳴瀬喜博

ドラムス：村上・ポンタ・秀一，そうる透，つのだ☆ひろ

発売元：キングレコード（☎03-945-2111）

メディア／価格：

LP	K 28 G－7377	2,800円
CT	K 28 H－4499	2,800円
CD	K 32 X－7123	3,200円

収録曲：オープニング／城「ここで逢えるね」／消えた王様の杖（ダンジョン）／消えた王様の杖（生還）／失われたタリスマン（森）／ルシフェルの水門（クラーケン）／呪われたオアシス（砂漠）／暗黒の魔道士（ブルードラゴン）／呪われたクイーンマリー号（船内）／氷の洞窟（洞窟）／町「ペンタウァ！」／キング・ドラゴン／エンディング！



発売日：88年４月21日

♪ALL SOUNDS OF SORCERIAN ～ソーサリアン全曲集～

ポリスターがゲーム・ミュージックに初挑戦した１枚。『ソーサリアン』のオリジナル全58曲と，２曲のアレンジ・バージョンが収録されている。なかでもとくにオモシロイのが，ラストのアレンジ版「エンディング組曲」。こりゃ，どう聞いてもナウシカだね！　なお，CD版は収録時間の関係上，オリジナル・サウンドを約10分カットしているそうだ。

発売元：ポリスターレコード（☎03-406-8161）

メディア／価格：

LP	X 25 X－1006	2,500円
CT	H 30 X－20006	2,800円

収録曲：オープニング組曲（アレンジ・バージョン）／オープニング他／消えた王様の杖／宿屋／失われたタリスマン／ルシフェルの水門／呪われたオアシス／盗賊たちの塔／暗き沼の魔法使い／ロマンシア／紅玉の謎／暗黒の魔道士／呪われたクイーンマリー号／天の神々たち／氷の洞窟／メデューサの首／囚われた魔法使い／不老長寿の水／キングドラゴン～エンディング／エンディング組曲（アレンジ・バージョン）

※楽譜，解説書付

発売日：88年４月25日



♪カプコン・ゲーム・ミュージック VOL.2

ゲームセンターでは音楽が聞こえにくい『ストリートファイター』もイイけど，なんといっても，『ロックマン』のアレンジ，バージョンが聞き!!　これを演奏するのは，カプコン・サウンド・チーム「アルフ ライラ　ワ　ライラ」で，メンバーが全員女性のバンドなのだ！　なお，４月25日に『カプコン・ゲーム・ミュージックVOL.３』，５月10日に『データイースト・ゲーム・ミュージックVOL.１』が発売されるとのこと。

発売元：GMO（アルファレコード）（☎03-455-1793）

メディア／価格：

LP	ALR－22923	2,200円
CT	ALC－22923	2,200円
CD	28 XA－203	2,800円

収録曲：〈ストリート・ファイター〉ゲーム・スタート～ステージ・クリア／対マイク～ボーナス・ステージ／対バーティー～対イーグル／対季～ボーナス・ステージ／対アドン～コンティニュー〈トップ・シークレット〉最前線～大要塞～悪魔の塔～TOP SECRET～ENDING～RANKING〈ロック・マン〉エレキマン～アイスマン～ボンバーマン～ファイアーマン～カットマン～ガッツマン～エレキマン〈ラッシュ・アンド・クラッシュ〉クレジット～ゴー・マット／ラスト・ステージ～セカンド・ランキング〈サイド・アームス〉デモ～バトル・シップＢ／ラウンド３～ビッグ・バトル・シップ／ラウンド５～ラウンド８／ラウンド９～ゲーム・オーバー

※「ストリート・ファイター」楽譜，曲解説書付

発売日：88年３月25日
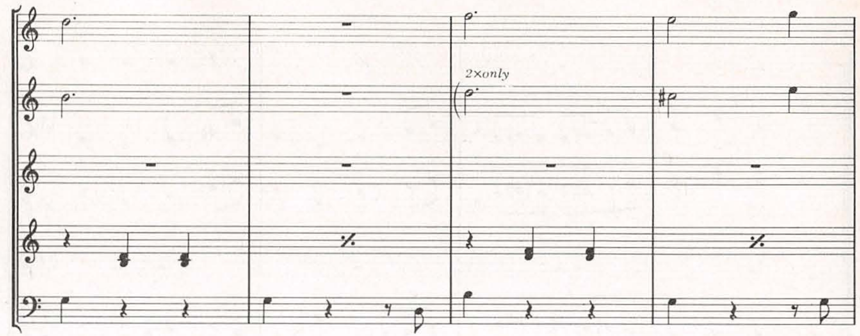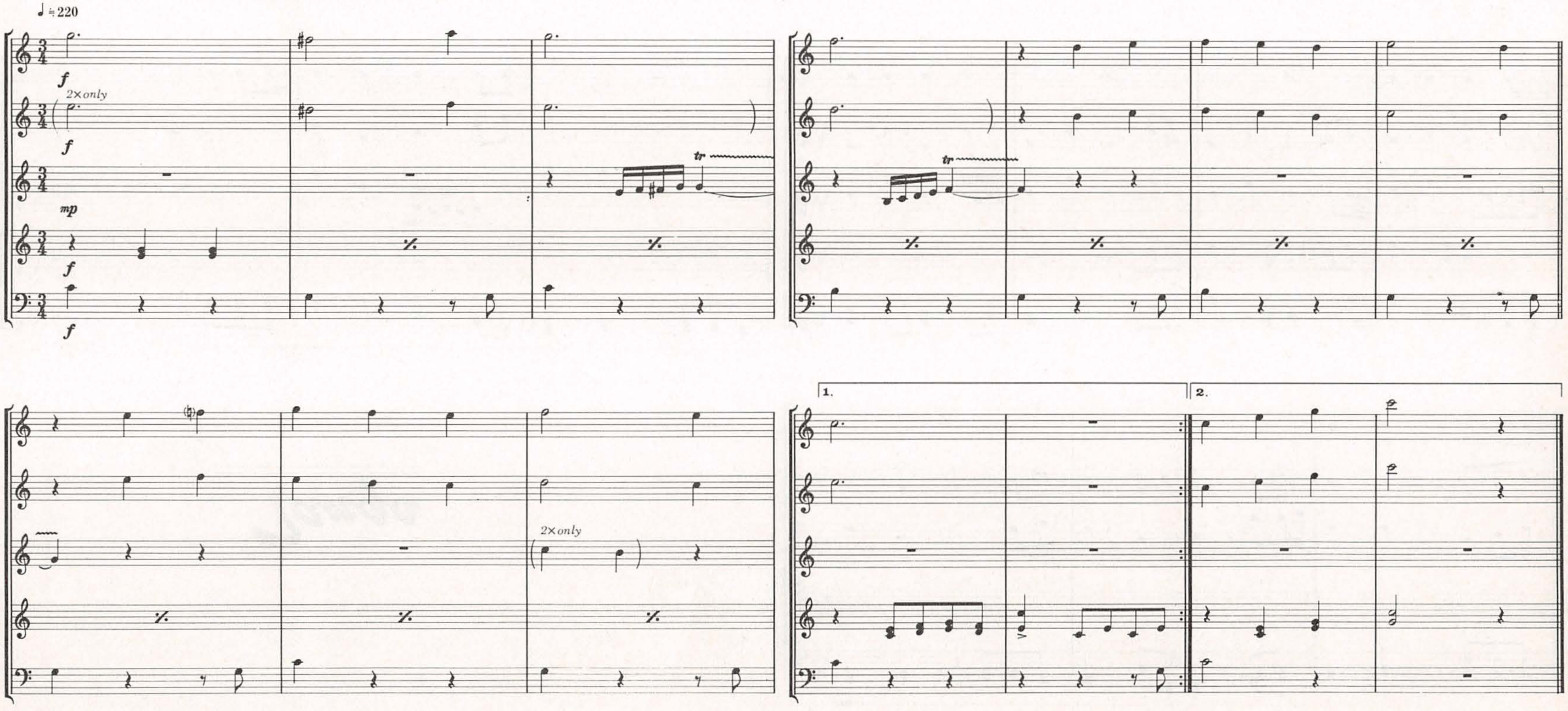


GALAGA88

©ナムコ
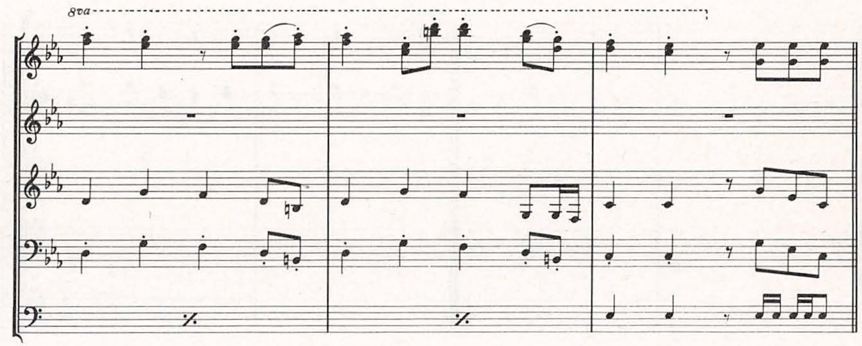
GALACTIC DANCING
(チャレンジング・ステージ)
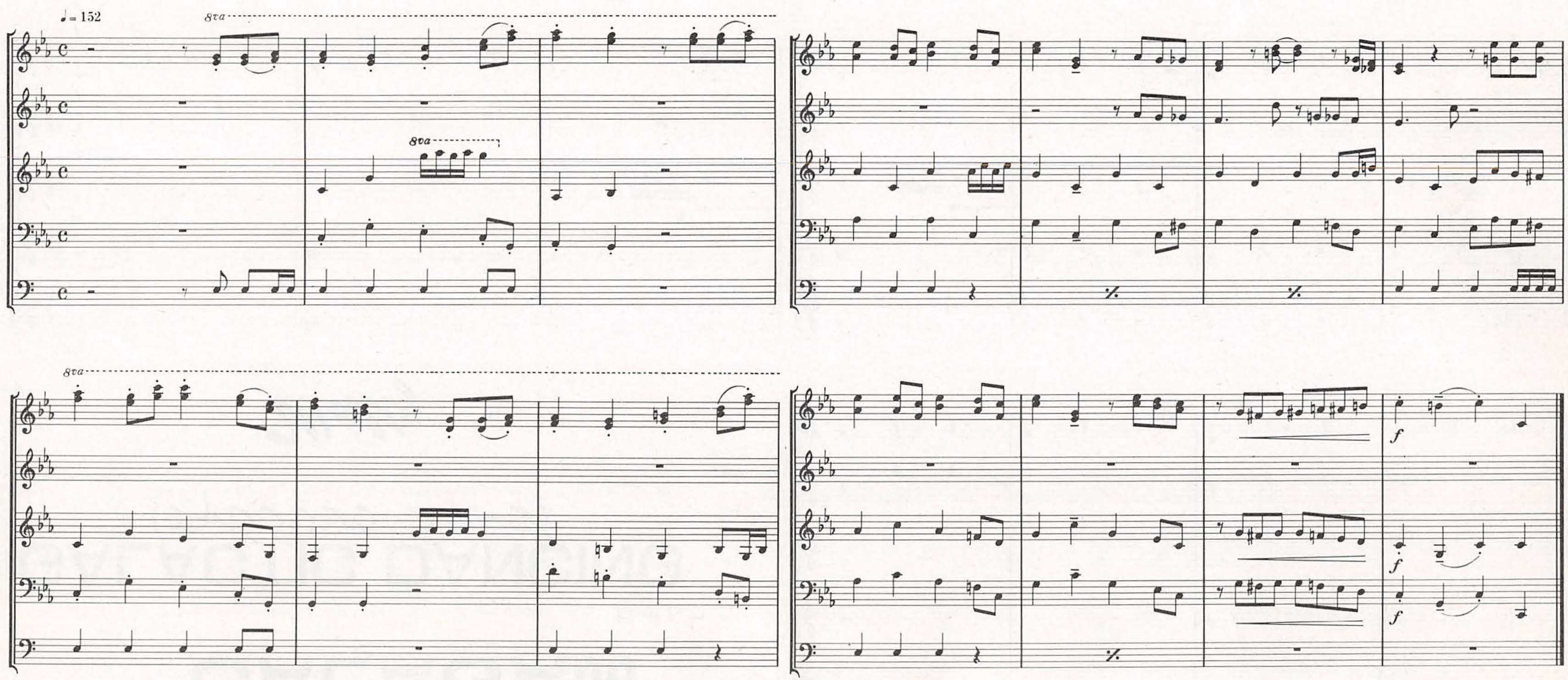
Waltz
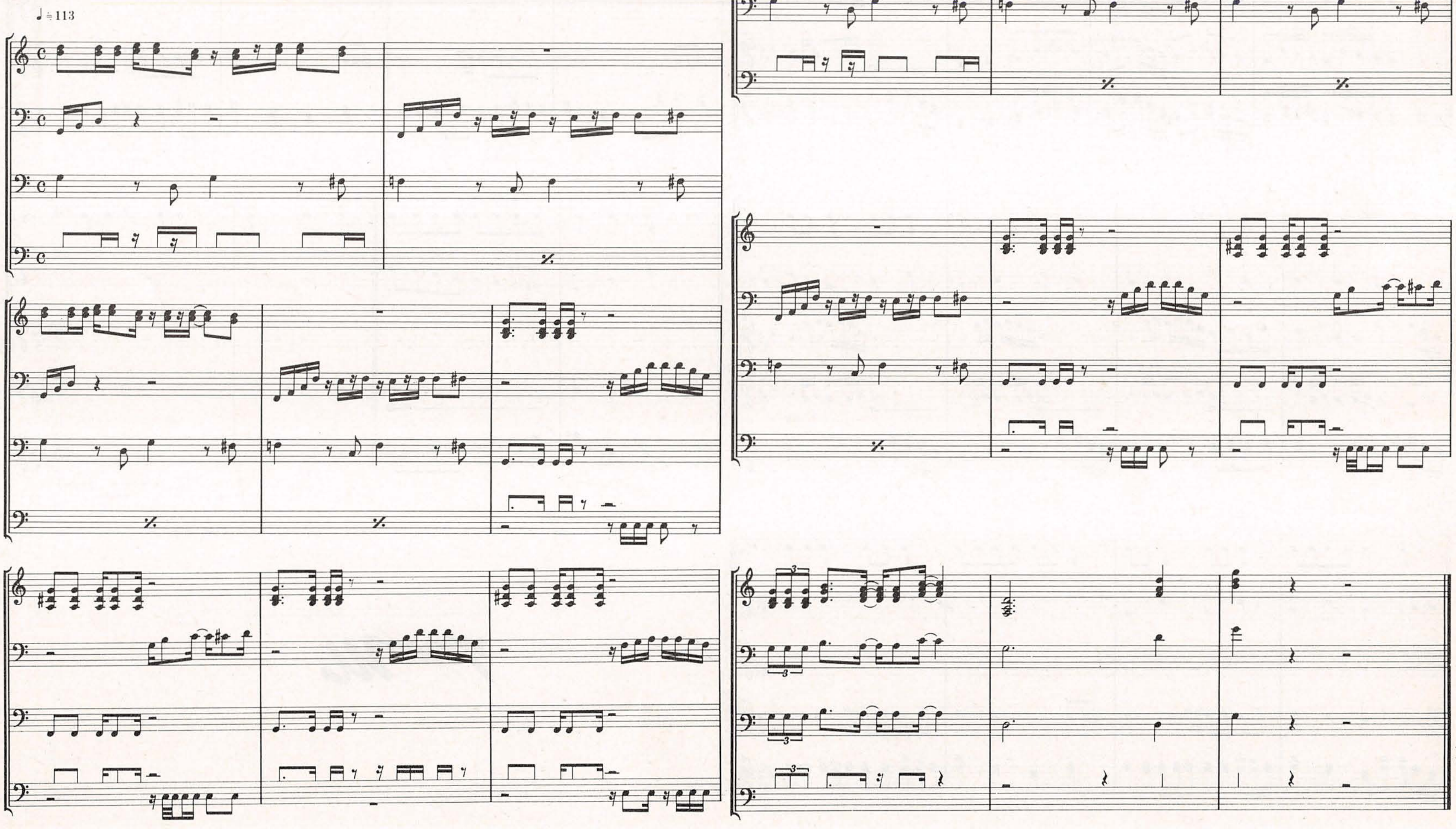




Tango

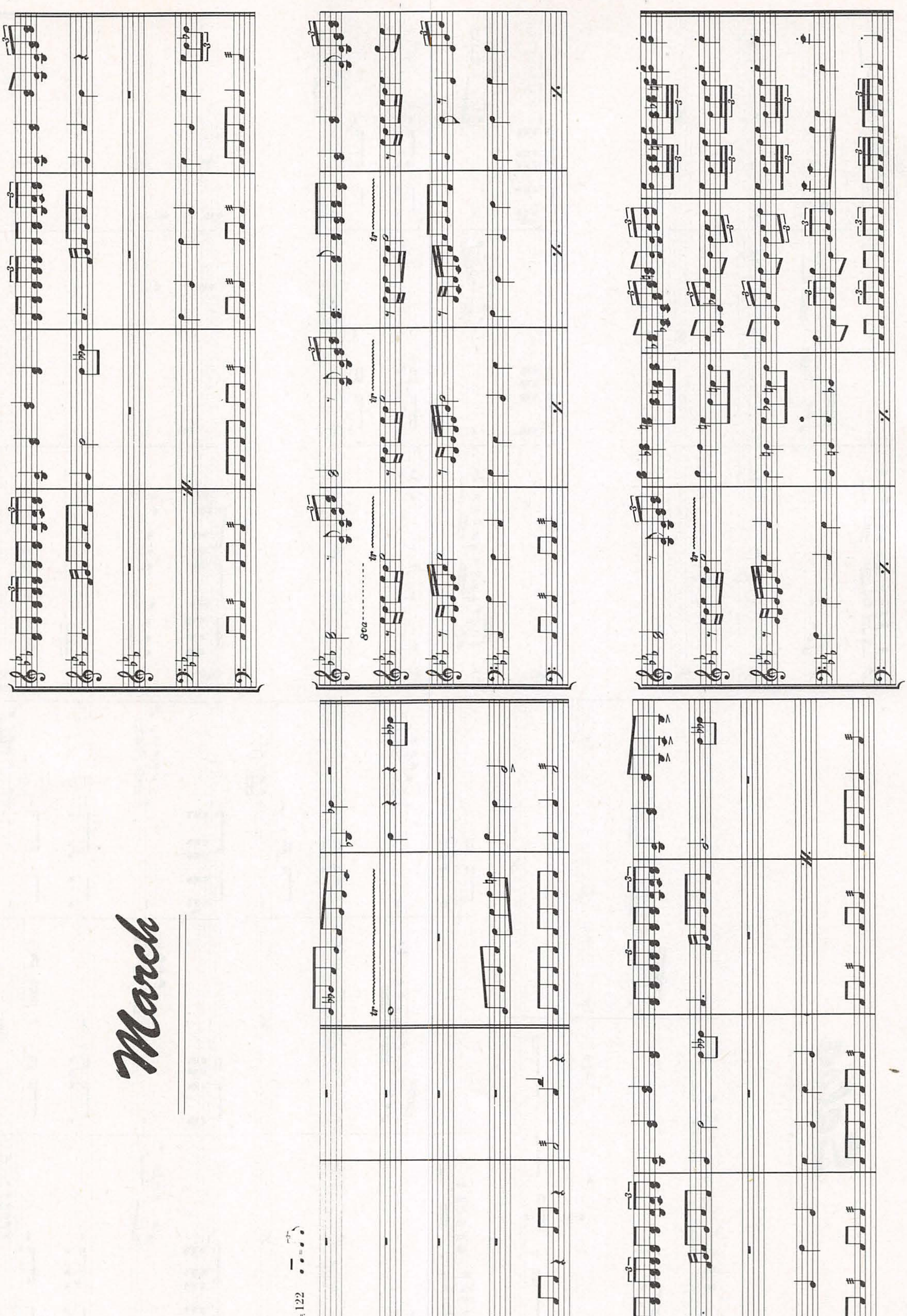




Salsa



March



この楽譜は(株)ナムコの許可のもとに編集部で採譜したものです。無断転載を堅く禁じます。

ⓒ手塚一郎

ペーパー・アドベンチャー・コーナー



スーパー・ファイヤー

by ひでさん

STORY

ここは天国。君は天国でのびのび雲の上をとびはねたりしていた。だが，その頃下界の地球では，戦いこそが真の平和だととなえる「キング・ゴースター」が，天国の目がとどかないのをよいことに全人類破滅を狙っていた。天国が気付いたときは，すでに遅く，もう「キング城」は完成し，その前には「ゴース森林」が密集していた。キング・ゴースターは，下界の物全部を支配したのだ。

1 君は，このことを天国の神様に伝えると神様は，「よかろう。だが，気をつけて行けよ」と言い剣と自らかぶっていた冠をくれた。この冠をかぶり「変身」とさけぶと，「スーパー・ファイヤー」に変身できるのだ。だが，変身は5回まで，しかも15分しかもたないと言う。

君は冠をかぶり森林へと向かう。途中，いろんな人にはげまされながら雲に乗り下へと降りていく。森林が見えてきた。➡2

2 君は森林の前に立っている。ものすごく広く，はるかむこうにキング城が見える。

右に行く ➡5

まっすぐ行く ➡7

3 木の陰に，サッとかくれる。陰から見ているとなんと自動販売機が走っていた。君は話してみることにする。➡10

4 歩いて行くと，ドシン，ドシンという音が聞こえてきた！しかも，ものすごく重いひびきだった。君は木の陰にかくれて見てみようと思う。➡8

5 君は森に足を踏み入れてみる。まず右へと行く。どんどん行くと，道は左へと向かう。➡4

6 なんと！「ファストル・ロボ」だった。ファストル・ロボは目からビームを発射した。君は，かろうじてよけた。君は「話し合おうじゃないか！」そうどなるとファストル・ロボは，攻撃するのをやめた。➡10

7 君は森に足を踏み入れてみた。とりあえず，まっすぐ行く。どんどん行くと右へ向かう道と左へと向かう道がある。君は？

右へ向かう➡4　左へ向かう➡14

8 木の陰からのぞきこむと，巨大な足が見える。君は？

足めがけ，剣をつき立てる➡13

話し合ってみる➡10

9 君は目の前に，巨大な手があることを知った！いきなり，バチッという音がしたかと思うとふきとばされ，ここでゲーム・オーバー

10 話によると，ここはロボットの世界だと言う。あの「キング・ゴースター」が自ら作り，キング城の防衛ラインにしたと教えてくれた。「ありがとう」と言い先を急ぐことに決めた。➡19

11 君は，ゴースト・ネズミ・ロボを倒した。ねずみの前に座り，「だいじょうぶか」と言うと，ねずみは家の中から木の箱を持って来て，「ありがとうございます」「ありがとうございます」と何度も礼を言った。そして，これまでのことを話してくれた。➡12

12 キング・ゴースターは，むりやりこの地球上を支配しました。それだけでなく，他の星にも手をだしてその星をむちゃくちゃにしますー。あなたは天国のおかたですね。と言われてハッとした。なぜ？と聞くと，この冠は天国の神様の物だからー。あなたは良い人です。人の痛みがわかる人です。どうか！どうか！➡16

13 ズシャッ！君の剣が足につきささった。「よくもやりやがったな！」という声がした。見ると，ゴーレム・ロボだった。君は？

ごめんなさいと言い話し合おうと説得する➡10　ぼやぼやしているてめーが悪いんだよ！と言う➡9

14 石につまずいてこけた。すると，どこからか，シュッポー・シュッポーと音がする。君は？　木の陰にかくれる➡3　剣をぬく➡6

15 まて！君は勇気をだしてねずみを助けに入る。だがロボット・ネズミは，ようしゃなく君におそいかかってくる！ロボット・ネズミは空中で合体した！そして，この森の第1難関，ゴースト・ネズミ・ロボに変身したのだ！　君は？

変身だ！➡26　ロボ・ネズミに，加わる➡25

16 「わかった。必ずこの世の中を変えてみせる」そう約束して進もうとしたとき，「これを」と，木の箱に入ったカギをくれた。➡18

17 先を急ぐと，なんと！「キング城」の前にでた。➡24

18 このカギがなければ，絶対に「キング城」へは入れません。だから，このカギを…　あっ！それと，カギの番号をおぼえてください。きっと，お役に立ちます。そう言うとねずみはもう一度頭をさげて，「けっしてくじけないで」そう言った。ねずみに別れをつげ，進むことにする。カギには，100−43と書いてあった。進んで行くと15分たち，元の姿にもどった。そして先に進む。➡21

19 急いでいると，チューチューというねずみの声がする。おかしい？君は，そう思った。ここはロボットの世界ではなかったのだろうか？ふと見ると，なんと！ロボット・ネズミ5匹が，動物のねずみ1匹を囲んでおどしているようだ!!君は？

ねずみを助ける➡15　ロボット・ネズミに加わる➡25　わしゃ知らんと言い，先を急ぐ➡17

20 「変！」ここまで言ったとき，後ろから赤外線センサー・ロボがビームを発射させた!!　ドシュッーーーうわあっ！ゲーム・オーバー

21 進んでいくと，なんと！森をでて「キング城」まできたのである。➡24

22 君はじっくり考えた。そして君は？

変身して門をやぶろう➡20　剣でこじ開けよう➡23　あきらめてゲーム・オーバーする。

23 門の前でこじ開けようとしていると，後ろから，赤外線センサー・ロボがビームを発射させた！ドシュッーわあ～　ゲーム・オーバー

24 君は門の前に立つ。「カギ」を持っているか？　持っているなら➡27　持っていないなら➡22

25 ロボット・ネズミは「こいつ，知らねえやつだなぁ」と言い，ロボット・ネズミに，ぶっとばされた。ゲーム・オーバー

26 「この野郎!!変身！」カッ!!君の冠が光りだした。まぶしいほどになった!!そして，「スーパー・ファイヤー」に変身したのだ。「さあ！行くぞ！」君は「ファイナル・ソード」を取りだした。ズシャッ!!ドサッ。やったぞ➡11

27 カチャッ，カギは開いた！ここは1階

だ。3階に，あのおそるべき「キング・ゴースター」がいる。君は，おそるおそる足を踏み入れ，中を見ると，道が二つにわかれていた。
左(地下)に行く➡31　まっすぐ行く➡34

28「変身！」君は変身した。そして，思いっ切りろうやにパンチをくらわせた。すると，簡単にろうやの格子はひん曲がり，でることができた。だが，まだ10秒しかたってないのに変身が解けてしまったのである。➡29

29 ろうやのすみずみを調べてみると，「電気エネルギー・吸収装置」があった。「スーパー・ファイヤー」は，冠の光により天国に知らせ，太陽電気をスパークさせた。スーパー・ファイヤーになれるのだ。➡32

30 君が気が付いたときはなんと！「ろうや」の中であった。格子の間から外をながめると，だれもいない。逃げだすなら今だ！君は？　カギをためす➡35　変身してろうやをぶっこわす➡28

31 君は，決意も新たに城の中へ入る。そして左へと向かう。地下への階段を降りて行くと，いきなり階段の段がなくなり，ただの「坂」になった。わあああ！ズズズズ➡30

32「そうだったのかー」君はうなずき，もとの場所にもどり，まっすぐ向かう。➡34

33 カチャッ，カチャッ，ガチッ！カギが開いた。するとそこには道があった。その道を進むことにする。➡39

34 君は，決意も新たにまっすぐ行く。しばらくすると道は左に折れている。➡36

35「カチャッ」カギは開いた。やったあーと思い，もとの場所をまっすぐ行くことにする。➡34

36 そこにはドアがあり，開けなくては前に進めない。君は？　カギをためす➡37　剣でドアをこじ開ける➡33

37「カチャッ」カギは開いた！すると，道がつづいている。そこを通ることにする。➡39

38

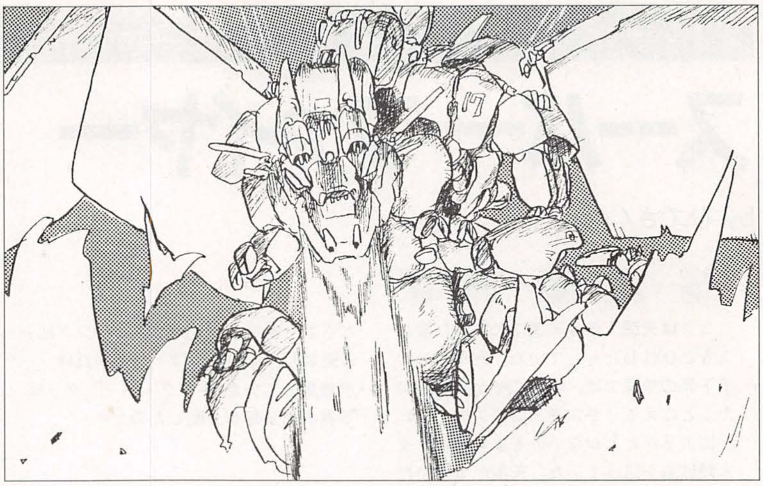
パーフェクト「ドラゴン・ロボ」の弱点
アドンタンラマノ
ウラエニゴラカン
ギランヲオンラドラク　ドラゴン

➡45へ

39 通っていると，「だれか・・助けて・く・れ」という声がする。見ると，なんと！人間ではないか！君は？「だいじょうぶか」と言い，かけよる➡43　助けたってしかたない，す通りする➡46

40「やめろ！そこには行くな」彼は君にどなるように言った。「私は，この2階でやられたのだが，この先のドアを開けて進むと，「パーフェクト・ドラゴン・ロボ」が，2階の階段を守っています。すごく強いのです。➡41

41「こいつを解かないかぎり，ムリなのです。あいつを倒すのは…」そう言って，暗号文をくれた。帰り道を教えてあげると，「ありがとう。だが，あなたも帰ったほうがいいですよ」と言って去った。➡42



42 帰ったほうがいいかもしれないけど，ねずみにも約束したし，この世の中を変えなければ！と思い，暗号文を見た。➡38

43「だいじょうぶか！」そう言って，手あてをしてやった。その人はたいへん喜び，「ありがとう，ありがとう」と言った。君は，「3階まで行くんだが何か知らないか」と言うと，その人は顔色が，まっ青になった。➡40

44 カギがある。ドラゴンの頭の上に置く➡55　ドラゴンに見せる➡50　ドラゴンのうでにあるカギ穴に入れる➡54

45 パーフェクト・ドラゴン・ロボにいどむ➡46

46 ドアがあり，取手をひねるとすぐ開いた。そのまま道を進んで右に曲がると，やはり，パーフェクト・ドラゴン・ロボがいた。2階の階段を守っているぞ！何か使えるものはないか。ポケットをさぐる➡44　変身だ➡53

47 君は，あのパーフェクト・ドラゴン・ロボに勝ったのだ！2階にあがった。この上の3階が「キング・ゴースター」の部屋だな！おそるおそる階段を登り3階に足を踏み入れると，いきなり上から！➡48

48 天井から鉄のトゲが付いた「カベ」が，ふって来た。➡49

49 君は？　思いっ切りジャンプ➡51変身してジャンプ➡56　こける➡52

50 君はカギを見せた…が，ドラゴンは「それがどうした」バコッと，しっぽで，けりあげた。ゲーム・オーバー

51 ジャンプ！　わあ！ドドーーーン！ゲーム・オーバー

52 君はこけてギャグをする。うわっ！➡64

53「変！」そうさけんだとき，目と口からドラゴン・ビームをはなたれた！うわっ！ゲーム・オーバー

54 君はドラゴンのカギ穴にカギを入れた。するとどうだろう，ドラゴンは，ますます強力ロボットになった！うわあっ！ゲーム・オーバー

55 君はドラゴンの頭の上にカギを置く！ラッキー！ドラゴンは動かなくなった。そして2階に登れた。➡47

56「変身！」ちょうー!!君はフルパワーでとぶ！助かった。フウー。と，いうひまもない！➡58

57 ガチャン！開いたあー!!➡67

58 なんと，ゴラムス・ロボがいた。➡59

59 君は？話し合う➡63　ファイナル・ソードをだして切りつける➡61

60「キング・ゴースター！きさま，なぜ人々をあやつるのか！」「フッこの世の物が思いどおりにならないからさ！」そう言って，攻撃してきた。➡90

61「どりゃあ！」君が切りつけてもやはり，やつはひょいとよけ君をブンなぐる。くそーうりゃあーードガッやったぞ。➡68

62「やめろ，この～」君は，ファイナル・ソードをだした。敵は消えた……だが，また現れた。切りつけてもまた消えた。どうすればいいんだ！➡65

63「ちょっとすみません」そう言うと，「ハハハーバカめ」と言って君におそいかかって来た。➡62

64 君はギャグをしたが，あっけなくやられた。ゲーム・オーバー

65「シューティング・スコープ」，君がそう言うと，消えたはずの敵が，よく見えるではないか。「いくぞ!!」ズシュッー…やったぞ！➡68

66「どりゃあ～」君は剣をふりかざし，おそいかかった！が，サッとよけられた！ドグッ……君は。ゲーム・オーバー

67 君は中に入るか？　入る➡75　やっぱ帰ろう➡81

68 勝った。そう思っていると，前からミサイルが！➡69

69 こんなところにミサイルがあるわけない！それに，あとからあとからミサイルがでてくるはずがない。
これは幻覚だと思う➡71 これは本物だ！当たらないように，フルパワーでよける➡73

70 走って逃げろ！そう思い走る。スペシャル・ゴット・ロボは君にビームをはなった。ぐっハアハア，だが君は3階の階段まで走った。➡77

71 君は「幻覚だ！」そう言った。そして，無数のミサイルが君にぶち当たった。➡79

72 「ぐあ～」君の左うでにヤリがつきささった！すると，前にキング・ゴースターがあざわらうように立っている。「フハハハお前を殺す！」そう言って。➡86

73 「くお～りゃ～」君は，ミサイルに当たらないようによける！すると？➡78

74 勝ったと同時に変身が切れた。君は3階の階段が見えるところまで走ってこれた。➡77

75 「ギギギー」ドアが開いた。なんと！3階全体がキング・ゴースターの部屋だった。ふと前を見ると！➡85へ

76 スペシャル・ゴット・ロボが前にいる！何！ぐあっ，くそうーズバッーーやったぞ。➡74

77 ついに3階までこれた。君は気合いを入れ3階の階段をふみしめてのぼる。➡84

78 前に，スペシャル・ゴット・ロボが立っている！「オレのスーパー・ファイヤーの力を受けてみろ！」君はそう言って，スペシャル・ゴット・ロボに向かう。だが…。➡80

79 ————何も痛みは感じない。そう，これは幻覚だったんだ！ヤッター。そう思いふと前を見ると…。➡76

80 君は，フル・スパークでミサイルをかわした。だから，君の変身は切れてしまった！君は変身できずに戦うしかない。スペシャル・ゴッド・ロボはすごい勢いで襲いかかる！
逃げる➡70 光の玉を使う➡82

81 やっぱり帰ろう。こわいよ～。君は？絶対帰る➡83 やっぱり入ろう➡75

82 君は，うそをついている！光の玉なんてこのゲームにはでてこない。
ゲーム・オーバー

83 えーい帰るな！入れ！➡75

84 君の目の前に大きなダイヤモンドのかたいトビラがある。君は，ねずみから教えてもらった番号を覚えているか？覚えていたらその番号へ。覚えていなかったら，何もできなくて，ゲーム・オーバー

85 誰もいないと感じたとたんにドアは閉まった！君は，あわてた。すると，天井からヤリがたくさん降ってきた。➡72

86 気迫で，パンチをくらわした。ドドドドドドド。➡87

87 「ぐあ～」君は，ふきとばされた。ううう……「姿を現せ！」そう言うと，「キング・ゴースター」は，現れた！➡88

88 フフフフフフ———➡89

89 君は？話す➡60 こける➡64 剣をぬく➡66

90 君は？変身だ➡96 剣をぬく➡66

91 君は変身していない！なぜだ！それは，キング・ゴースターのうでの「赤外線センサー」のしわざだったのだ！君は変身できずに体はガクガクのボロボロになっている！君はガクガクの足をあげて立った。➡92

92 ➡93へ

93 ➡94へ

94 君は，考えた。そう，生身の人間では，すぐヤラレルのがオチだ！変身ポイントを2回持ってるか？ 持っている➡97 持っていない➡66

95 君は？うでを切る➡104 はらを切る➡98 足を切る➡101 首を切る➡99 ヤツザキにする➡102

96 「変身！」そうさけぶと，体じゅうに痛みが走り，ドッと地面に倒れ，すごい電気が君の体に走った！➡91

97 「ダブル・変身！」君がそう言うと，君は変身ができた。「ダブル・ファイナル・ソード！」そう言うと，ファイナル・ソードが強力になった。➡95

98 「どりゃあ～」だが，君のソードが切りつけようとしたとき，……ぐあああっゲーム・オーバー

99 ザクッッッッ……。君のソードが，ゴースターの首をキズつけた！ゴースターの足が，一しゅん止まった！今だ！➡100

100 スーパー・ファイヤー・フラッシュをする➡106 シューティング・スコープをする➡103 ダブル・ファイナル・ソードで切りつける➡102

101 どりゃあ………。しかし，ゴースターの足からビームがでて ゲーム・オーバー

102 ぐあ～～君は切りつけようとしたとたん，ものすごい早さのビームが君のむねをつらぬいた！ ゲーム・オーバー

103 「シューティング・スコープ」と言っている間に，気迫のパンチをくらった。うわあっ ゲーム・オーバー

104 「どりゃあー」だが，ぜんぜん切れない！ゴースターのうでは，ムチャクチャかたい！いくら，ダブルソードでも……。ゲーム・オーバー

105 だいじょうぶか！そう言うと，ゴースターは「私はもうだめだ。ありがとうよ，私を良い心にしてくれて，スーパー・ファイヤー・フラッシュされたとき，私はなぜこんなことをして来たのだろうと思ったー。もうすぐこの森と城はくずれ落ちる。さあ，そこのまどから降りなさい。ジャンプすれば，だいじょうぶだから―」——ガクッ 君は，ゴースターのそばに花をささげてやった。そして君は，まどからジャンプして降りた。➡109

106 スーパー・ファイヤー・フラッシュ！➡107

107 君の足もとに「キング・ゴースター」は，ころがっていた。もう，何もかも終わったかのように見えた。だが！「キング・ゴースター」は生きていたのだ！そして君の体にビームをはなった。ぐああああああ……。➡108

108 「キング・ゴースター」は，ハアハア言っている。なぜ君にキング・ゴースターが，ビームをはなったのかわかった。あの1階の敵，パーフェクト・ドラゴン・ロボが，少量ながら，君に見えないビームを当てつづけていたのだ。それを，ゴースターが，半減させてくれたのだ。もし，ゴースターがビームを君にはなってなかったら，君は死んでいたのだ。
ゴースターを助ける➡105
ゴースターに切りつける➡112

109 ズガガガガガガ‥‥城と森が，しずんでいった。➡110

110 どこかで，かすかに鳴る教会の鐘の音が聞こえた。➡111

111 ➡113

112 君は，神様から帰ってきなさいといわれた。
そんな～ ゲーム・オーバー

113 天国に帰り，これまであったことを，全部話した。そして冠を返した。みんなは，ゴースターの死を悲しみ，これからガンバらなくてはならないと，手を一つに合わせた。君は，みんなに別れをつげて，自分をみがくため，旅にでたのであった。

☆END☆

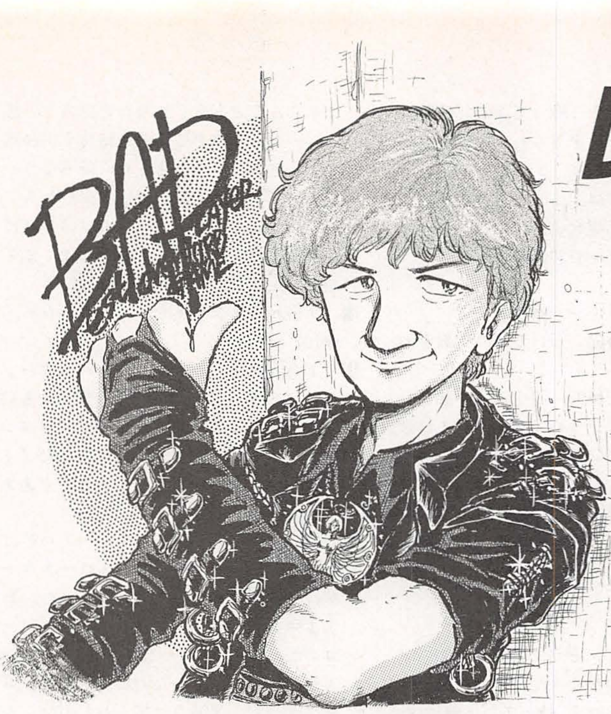
●投稿まってまーす

本コーナーへの読者のみなさんからの投稿をお待ちしています。ていさい，行数などは本記事を参考にして，原稿用紙になるべく横書きで書いて，お送りください。

内容は未発表で，オリジナルのものに限ります。もし，制作にあたって参考にしたものがあれば，必ず書きそえてください。

また，全体のあらすじやフローチャート，正しい行きかたの順序も必ず書きそえてください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部 マイコンBASICマガジン編集部 SUPER soft コーナー「ペーパー・アドベンチャー」係



レスキュー!!

AVG & RPG

アドベンチャーゲーム アンド ロールプレイングゲーム

> このコーナーは，アドベンチャーやロールプレイング・ゲームを楽しむ読者のみなさんのためのページです。どうしても解けないゲームに関する質問や，かくれ情報など，みなさんからのお便りに，レスキュー隊のみなさんがこたえてくれます。
> 本文の一番最後に載っているきまりを守って，どしどし応募してください。

みなさん，こんにちは。レスキュー隊員No.1.の清水　毅です。今月号より，山下先生に代わって〝レスキュー〟のコーナーは，ボクらレスキュー隊が担当することになりました。みなさんに対してより親身に，またくわしく答えていきたいと思いますので，今まで同様よろしくお願いします。

さて，レスキュー隊の2次募集のほうも，めでたく隊員が決定しました。選ばれたメンバーは，来月号で発表しますのでお楽しみに・・・(選考にはかなり苦労しました。力作ぞろいでしたから)。

それでは，新生レスキューのはじまりです。ボクらの活躍ぶりをとくとごらんください。

今月のお答え番

隊員No.1	仮面ライダーV3百科が宝物サ！	清水　毅
No.4	クレープが夕飯がわり	ロッキー引本
No.4'	編集部内の名カメラマン！	ＫＥＲＡ
No.6	迷彩服の謎の中国人!?	南　泰人
No.7	受験が終わってひさびさの復帰	君島隆之
No.8	バスケが好きな足長おじさん	青木　聡

AVG編

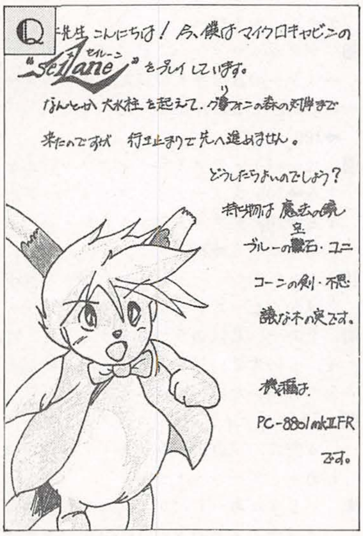
Q HELLO！山下先生とレスキュー隊の皆さん。ボクは，エニックスの『ウイングマン・スペシャル』がとけない迷える子羊です。持ち物は，ガム，タオル，スリッパ，リモコン，さかな，すいがら，ハンマー，洗面器，バケツ，水です。ジュースは買いましたし，ライターも取りました。もう取れる物もないし，とくにやることも思い浮かびません。どうしたらいいんだ～～。山下先生とレスキュー隊の皆さん，どうかおろかな私に救いの手を！

〔神奈川県座間市・問答無用12才〕

A うお～！　すごい，ペンネームだネ!!　まぁ，いいけど……。

問答クンは，この『ウイ・スペ』には，数多くのフラグが存在するということを知っているかい。そして，キミが今いる場所は，Aパートっていうんだけど，ここからぬけだすには，すべてのフラグを立てなければならないんだ。もし，問答クンが，すべてフラグを立てたと思ったら，あおいさんがいる場所にたくさん立っている木にあるふし穴をピープ(PEEP)して見てくれたまえ!!

Q



〔大阪府富田林市・前川祐一郎14才〕

A よくぞ，「セイレーンの地」でむずかしいと有名な場所「大水柱」を越えましたネ！　でも，この先にある「詰所(つめしょ)」にひっかかったワケだネ!!　ワッハッハッ，，，。ボクもここでは，悩んだ思い出があるんだよネ。でも，実はベツにむずかしくはないんだ。ここは，とにかく，あたりを見まわしてみようじゃない。それから，前進すると草をかきわけてプリルが草の中に入って行ってくれるヨ。この前進するというのにナカナカ気が付かないんだよネ!!

Q レスキュー隊の皆さん，思いっきりHelp me！　ボクは，『太陽の神殿』をプレイしてますが，ジャガーが元にもどらないのです。だから，青の宝珠も取れません。アイテムを使ったり，いろいろしてみたのですが……すべてダメ！　どうしましょうか？

〔静岡県天竜市・？？？？9才〕

A それじゃ，こうしましょ！ってわけで『太陽の神殿』なら南におまかせ！　久々の登場のNo.6，南　泰人です。

質問によると，〝ジャガーが元にもどらない〟ということだけど，ここは案外むずかしい。あるアイテムの音色によって，ジャガーは元にもどるのだ。

音色といえば・・・そう，金の笛。だけど，これは壊れていて鳴らないから，修理する必要がある。まぁ，アイテムの中で穴をふさぐことができるものといったら。○○○○○○しかないから。

もうわかったね。修理した〝金の笛〟を

吹けばいいんだ。しかし，9才の君が『太陽の神殿』にチャレンジするとは，南は感動しちまった〜いっ。

Q 山下先生，はじめまして。ぼくは，今MSX 2用の『めぞん一刻』をやっていますが，管理人さんが先濯物を干しているシーンで悩んでいます。『AVG & RPGIII』に載っているとおりに写真や2号室の鍵を見せたのですが，何度やっても管理人さんが部屋からいなくならないのでアルバムを取ることができません。どうしたら管理人さんのご機嫌度がフルMAXになって，アルバムを取ることができるのか教えてください。

〔長野県岡谷市・AVG大好きっ子14才〕

A どうも№8の青木です。そうなんだ！僕もチェックしなおしたんだけど，管理人さんはいなくならないんだよね。あと，アルバムは取るものではなく（コマンドでは取るでOK！）手に取って見るもの。これは管理人さんがいても見れるよ！

だから管理人室でやることは，アルバムの写真がはがれているページを見ておくことと，鍵や写真をあげることだけ。それだけのことをやったら，管理人室をでちゃっていいんだ。もうエンディングは目の前。あと一息だゾ，がんばれ！

Q はじめまして！山下先生。ボクはPC-8801で『マデリーン』をやっています。いままで順調にプレイしてきたのですが，ついに，つまずきました。それはどこかというと，大岩の場面です。ここで何をすればいいのかわかりません。どうすればいいのでしょうか？持ち者は，水筒，オノ，ロープ，鍵，革袋，紙，肖像画，日記，巻物，指輪です。よろしくお願します。

〔北海道石狩郡・小原修幸12才〕

A タケルオリジナルの『マデリーン』の最初の難関がこの大岩の場面なのです。実は，この岩は，押しても引いても，何をしても動かないのです。「それじゃあ先に進めないじゃないか!!」と言う人もでてきそうですが，ご心配なく。別に岩をどかして前に進むだけがAVGじゃありません。この場面では，あるアイテムが必要なのです。そのアイテムとはピクニックなどに持っていく物です。ここまで言えばもうわかりますよね。

そしてこのアイテムに何かを入れてきて岩の下にかけると，何かが起きます。何が起きるかは，自分の目で見てください（この質問は，昔，パソコンサンデーで山下先生がやったんですよ）。

Q 清水先生，こんにちは。ボクは，『リバイバー』をプレイしてるのですが，どうしてもわからないことがあります。「アーサー帝王」が正気にもどってくれないのです。あらゆる持ち物を見せたり，使ったりしましたがダメでした。もうこの場面で1か月以上も悩んでいます。どうか，こんなボクに愛の手を！P.S.アイドウの街にも「ニヴァの実」はありますよ！

〔東京都荒川区・切腹習字18才〕

A 来た〜っ！『リバイバー』の難所中の難所だ。「アーサー帝王」が悪に染まってしまったのは城内にある〝闇の剣〟のせい。この剣は，手にしたものをどんな善人でもたちまち悪人に変えてしまうという恐ろしい性質を持っている。

それでは，どうすれば「アーサー帝王」を正気にもどせるかというと，〝闇の剣〟より強いパワーを持つ正義の剣を使えばいい。

そう〝光の剣〟を見つければいいのだ。

〝光の剣〟を見つけるのに必要なのは，天界のカギとメモ2枚。数あるメモの中でどのメモかはわかるよね（ホラ，方向が書いてあったヤツだよ）。

これらのアイテムを手にいれたら，アイドラの街の神殿の下にあるもう一つの小さな神殿で「天界のカギ」を使う。そして，メモに書いてあるとおりに次々と迷宮の中をワープして進んでいくと念願の〝光の剣〟を主神アーディスからもらえるだろう。さあ，これでエンディングはすぐそこだ。一日も早くサダリアーンを倒せることをボクは祈ってるヨ！

RPG編

Q ベーマガ編集部のみなさん！こんにちは。僕は今，MSXの『XANADU』でつまずいています。レベル2の上のほうに塔があるのですが，そこに入れないのです。戦士のレベルは2，魔術師のレベルは，まだ1です。ウイングブーツでいこうかと思いましたが，アイテム・ショップでは，1,000ゴールドもするのです。敵からも取れないし……。どうか救いの手をよろしくお願いします。

〔山形市・XANADU FANと名のる男12才〕

A 『XANADU』か，なつかしいなー。レベル2の上の塔っていうと……なるほど，この塔か。簡単に言っちゃうと，ちょっとしたキー操作で入口までは行けちゃうんだ。そのキー操作とは，7と9のキーのくり返し。くわしいことは，山下先生の別冊『チャレンジ・パソコンAVG & RPGII』に載っているので，読んでみてくださいね（と，さりげなく宣伝をいれる師匠思いの私!!）。まあ，その他にも，横の壁にマトックで穴をあけて入ってもいいし，マントルを使って入ってもかまわない。でも，それほど重要な塔ではないので，どうしてもキー操作ができなかったら，その塔には行かないでもいいんじゃないかな（でも，キー操作だけはマスターしておかないと，レベル5はつらいぞー）。

僕は今，MSX2のハイドライド3をやっているが、おもっきしいきずまってしまっている。それは…ジムの巻き物をもらって湖で使って何か変なたて物をだし探しまくっていると最後のところでX座標‥‥○ Y座標…○とかって出たのですがこれはどういう意味なのですか。お教え下さいませ。僕は宇宙コンパスに関係があると思うのですが…どうして使い道がよくわかりませんどうかおねがいします。



〔愛媛県伊予市・三原謙一15才〕

A 君は，地割れを通って宇宙空間に行ってみたかな？　実は，X座標，Y座標というのは，宇宙空間に存在するあるものの位置を示しているのだ。

ちなみに宇宙空間は，タテ・ヨコとも，0〜31画面の1,024画面で構成される非常に広いエリア。しかも，各画面において目印になるようなものは何もないため，迷いやすいんだ。

そこで，「宇宙コンパス」が必要になるわけ。これを使えば，自分のいる画面の座標がわかる。だから，「宇宙コンパス」で自分のいる画面の位置を確認しながら，ナゾの宮殿で知った座標の画面に行けばいい。

小学生の諸君には，わかりづらかったかなぁ。まぁ要するに，宇宙コンパスを使ったときに表示される「X＝△，Y＝○」という数字を，宮殿で知った「X＝?，Y＝?」の数字とピッタリ合わせるように宇宙コンパスを使いながら歩けば（泳げば？）いいということ。

Q 山下先生，レスキュー隊のみなさん，こんにちは。私は友だちと『ドラゴンクエストIII』をプレイしていますが，困ったことに〝乾きの壷〟を使える浅瀬がわからないのです。自分では悲しい声の聞こえる川のそばの浅瀬だと思うのですけど，その川も渡れないし，ほとほと困っています。パーティは勇者，戦士，僧侶，魔法使いで全員レベル30です。山下先生，レスキュー隊のみなさん，どうか良いヒントをください。

P.S.ソーサリアンやハイドライド3をプレイ

してみたいよう！

〔福井県坂井郡・Capricorn？才〕

A 『ドラクエIII』は，私におまかせ（南さんの魔界復活にちかいものがある？)。レスキュー隊No.8の青木です。

ところで，話は変わるけど，『ドラクエII』と『III』は，船があれば海を渡れるけど，この海ってのがやたら広いから，小さい島とかを見つけるのがむずかしいんだよね。僕の友だちのS君も乾きの壺を使う浅瀬がどこにあるのかわからなくて，うろうろしてたらアバカムの呪文を覚えちゃったんだって。まあ，そのくらい広くてわかりにくいってことなんだよね。

だから，簡単に見つけられる行きかたを教えちゃお～っ。アリアハンのナジミの塔のあたりから○○○に向かって船でいけばいいんだ。ゲームは，まだまだ中盤！がんばってください。

Q 山下先生，レスキュー隊の
みなさん、こんにちは。
私は今、ゲームアーツの「ゼリアード」
をプレイしています。
10日かかって、やっと最後の面の1つ
手前まできたので
すが，どうしても次
の所に行けない
所があります。
何か必要なアイテ
ムでもあるの
ですか？
誰でもいい
から教えて
下さい。



P.S
私は、清水さん引本
さんのファンです。

〔北海道千歳市・名取かずえ17才〕

A 最後の面の一つ手前というとあつい!!あつい!!の「炎の面」ですネ。ところでかずえさんは，「アブゾルのマント」を持っていますか？もしなかったら，5,000アルマス貯めて街はずれにいる男から買ってください!!コレがあるのとないのとでは，雲泥（うんでい）の差がありますので，・・・。

もう一つ，この面からでてくるトリックに上昇気流というのがあります。コレは，見た目には何もない所で上に向かってジャンプすると歩いては行くことができなかったところにも気流に載って行くことができるというものです。

とにかく，この面は，カギをすべて集め，そして，先にあげたことに注意していれば最後の面に行けますヨ!!

でも，この炎の面の最後に待ち受けるボスキャラは，『ゼリアード』中，最強最悪の「ドラゴン」ですヨ!!

Q HELLO！　ロッキー引本さん。FRの『ソーサリアン』について2度目のレスキューを頼みます。今度は，「氷の洞窟」なんですけど，「ド3シ2ラ1」？という言葉が意味不明です。また「A・B・C」と書いてあるとびらに入ってもグルグルまわるだけ・・・。ここも意味不明なのです。そこの所をよろくしお願いします。

P.S. 3度目のレスキューは，たぶん「メデューサの首」でしょう。

〔群馬県桐生市・BEBA太郎13才〕

A おっ！キミは，3月号で質問をしてきたBaBe太郎クンじゃなくてBEBA　太郎クンだネ。今度の質問は，「氷の洞窟」かい!?質問の内容の「ド3シ2ラ1」の意味は，音楽にたずさわっている人じゃないとスコシつらいんだよネ！

よしっ！ハッキリとお答えしちゃおうじゃない!!　音楽のコードで「ドがC」だってことを知っているかな？　そして「ミがE」，「ソがG」，「ラがA」なんだ。このことから「ドレミファソラシ」と「CDEFGAB」が同じだってわかったネ!!　もちろん「ド3シ2ラ1」の数字と「A・B・C」のトビラは，大きな関係があるゾ！

それじゃあ，第3の質問も待っているヨ！

Q 清水先生，ボクはウインキーソフトの『ルーイン』をプレイしています。しかし，主人公を成長させ，体力を1万ぐらいまであげられるのに，時間が足りず何回やっても8月31日になって「ゲーム・オーバー」というしまつです。どうか，時間をムダにしない効率のいいプレイ方法を教えてください。

〔神奈川県相模原市・時間のバカー11才〕

A 『ルーイン』を解くには，人物の行動パターンを正確におぼえることが必要だ。もう少しくわしくいえば，いつ，どこに，誰がいるのかを知らないと，ムダ足ばかりでいつまでたっても謎を解くことができない。

時間の概念（がいねん）を取り入れたRPG（ゲームの中でも時間が進行しているもの）すべてに言えることだけど，登場人物の行動パターンを知ってから自分の冒険の計画をたてること。とまぁ，これが一番効率のいい方法じゃないかな。

Q 私は，88VAで『イース』をプレイしている。ダルク・ファクトをなんとか倒したのはいいが，それからどうしたらよいかわからない。

塔から街へ帰るのかと思って抜け道を捜したがなかった。どうすればよいのだろう？どうかお助けを。

〔新潟市・VA？才〕

A アマイッ！こりゃ激マアだ～っ！(2度目の登場)。VA君，君は『イース』本来の目的を忘れているゾ！　それは，イースの本を集め，読んで情報を得ていくことじゃないか。だから，ダルク・ファクトを倒した後に手に入ったイースの本最終章〝ファクトの章〟を読めばいい。当然，イースの本を読むためのアイテムは持ってるね。これで感動のエンディングが見られるヨ！　しかし，あと少しで自力で『イース』を解けたのに…。ウ～ン，実に惜しい。

そうそう，間もなく『イースII』が発売になるよ。今度の作品では，『イース』のなかのさまざまな謎が解き明かされていくのか・・・。実に楽しみだナ♪

Q レスキュー隊のみなさん，こんにちは。ボクは，MSX2の『ウルティマIV』をプレイしています。街や村をまわっては，ルーンやマントラをそろえ，神殿で瞑想（めいそう）をするという毎日をくり返してます。七つの徳については聖者になれました。しかし，いつまでたっても〝崇高（すうこう)〟の徳において聖者になれないのです。

予言者ホークウインドにたずねてみても，「私が解き明かすことではない」と言われてしまいます。なぜでしょうか？

もしや，ブリタニア城の宝物庫で一度ならず二度までも（それ以上？）宝物に手をだしたからでしょうか？

このままではもう崇高の聖者にはなれないのでしょうか？正しい道にもどるための助言をください。

〔徳島県鳴門市・H・K？才〕

A 再びどうも。No.8の青木　聡です。ワーイッ！　やっぱりボクと同じことをする人がいた♥

あんなにたくさん宝箱が並んでいたら，ついつい手をだしたくなっちゃうよね！　ボクなんかあの当時は聖者になることをすっかり忘れて何十回となくくり返し宝箱を開けたもんだから，ホークウインドに「ナメクジ………」なんて言われてしまう始末。

ところで，君の場合だけども，大丈夫！いくらドロボウをしても殺人!?をしても人のウワサも何とやら。時さえたってしまえば（改心すれば）ホークウインドも許してくれるヨ！　だから，崇高な心の徳だけあがらないのはそのせいではない。

ム？　待てよ！　君のハガキをもう一度読んでみると・・・。崇高な心が崇高になっているではないか。H・K君，もしかして神殿で「すうこう」としか入力してないんじゃないかな？　「すうこうなこころ」と入力してごらん！　たぶん，それでこの問題は解決すると思うよ。

さあ，八つの徳において聖者になれたらダンジョンもすべて探検してみよう。

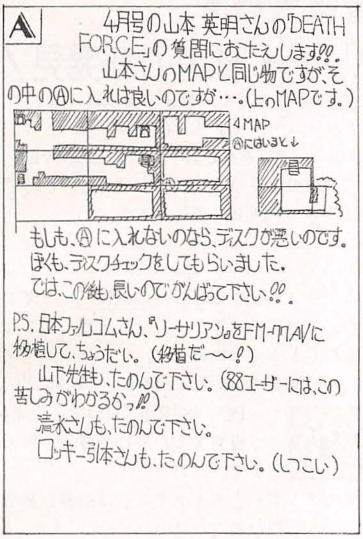
次号からは，石集めにチャレンジだ。ファイト！　ファイト！

P.S.　ひょっとしてH.K君は女の子だったのかなぁ。そうだとしたらごめんなさい。

読者間レスキュー

Q 山下先生！ 読者のみなさん！ 誰でもいいから助けてください。私は『デスフォース』をプレイしてるのですが，下のマップ（Ⓐのマップ参照）より先へ進めません。どうか，入口のありかを教えてください（88年4月号掲載）。

〔徳島県阿南市・**山本英明？才**〕



〔埼玉県比企郡・**牧野剛也？才**〕

Q ボクは，セガ・マークIII用の『ファンタシースター』に燃えているのですが，最後のクリスタルが見つかりません。そうです，ダモスに会っていないんです。どうか，クリスタルのありかを教えてください。

〔茨城県新治郡・**けんつる？才**〕



〔佐賀市・**昔の名前は沙那？才**〕

清水：この質問に関しては，広島市の升本浩司クン，静岡県三島市の斉藤友樹クン，その他たくさんのみんなからレスキューのハガキが届いたゾ。どうもありがとう！ さて，かわって今月の課題を発表しよう。レスキューできると思ったら，ぜひお便りを・・・。ヨロシクね！

Q 私は，『ムーンチャイルド』というゲームをやっています。やっとのことでレベル17までたどりつき，ピラミッドには入口ができました。しかし，その中のダンジョンが入ることができても，行き止まりでそれ以上進めません。ピラミッドにある池やカベに囲まれた宝箱，それに途中のダンジョンにあった開かずの緑の宝箱などが気にかかるんですけど・・・。今，持ってるアイテムは神々の炎，乙女の首飾り，盗人の指，マジックソード，海人のイカリ，ムジョルニア，王女のゆううつ，ベルティナのくつです。ヨロシクお願いします。

〔埼玉県川越市・**YOHKO松山？才**〕

Q きゃほー！ 読者のみなさん，こんにちは。私，檜山(ひやま)ひかるは今パソコン・ゲームにこっていて『デウリング』というゲームをまどかさんや春日先輩とやっています。

洞窟の中にある暗号の読みかたが，まったくわからないのです。どうか，教えてください。

〔？？？・**檜山ひかる？才**〕

Q はじめまして。ボクは，『YAKSA』をやっています。YAKSAの法を取り，蝦夷(えぞ)に来たのですが，「凍った湖面を割れ」なんて言われてしまったのです。いろいろアイテムを使ってはみたもののいっこうに湖面は割れません。

〔東京都新宿区・**天海上人14才**〕

告 ①4月13日放送のTBS系『地球発19時・ドラクエIVを予想する！』に，山下　章先生と伝説のうる星あんず先生が出演します。海外ロケを敢行(かんこう)してのなかなか興味深い内容となっていますので，全国のみなさん，ぜひご覧になってください。

②来たる4月29日，30日の両日，福岡にあるベスト電器福岡本店で，好評のフリートーク&パフォーマンス・イベントが行なわれます。出演は山下　章，Yu−You両先生，T&Eソフトの内藤時浩さん，太田真一さん，ナムコの河野名人の予定です。

お近くのみなさんは，ふるってご参加ください。

日時：4月29日（金）　11：00〜
　　　　4月30日（土）　14：00〜
場所：㈱ベスト電器福岡本店8階マルコポーロ
問い合わせ先：㈱ベスト電器福岡本店7階マイコンコーナー
☎092−781−7131

ハイテック増刊『ワルキューレ本』残りあとわずか！

大好評のHYPEY−バルバーラさん著のマンガ『THE STORY OF VALCURE』が，ついに残りあと千部を切った。ナムコのワルキューレの開発者にも購入していただいたこの本，みなさんもご一読を！ なお，ハイテックで在庫が残っているのは3号のみ。

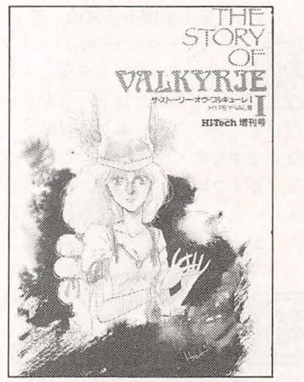
▶申し込み方法

①1冊につき500円（本代330円＋送料170円）の無記名の郵便小為替——郵便局の窓口で買える

②6×10cmくらいの白紙に，自分の住所・氏名を記入したもの1枚

①，②を封筒に入れて，

〒146 東京都大田区千鳥郵便局私書箱22号
ハイテック編集部「ワルキューレ本」係
に送ってください。また，3号がほしいときは「ハイテック編集部③係」でOKです。また，この同人誌はマイコンBASICマガジン編集部とは一切関係ないので，問い合わせなどは往復ハガキにて上記へお願いします。



おたより待ってます！

この「レスキュー！AVG&RPG」のコーナーに応募したい人は，ハガキにわからないシーンを書いて，以下のあて先まで送ってください。ただし，質問は1人1ゲーム1シーンにかぎります。そして，必ずキミの体験談や失敗談（○○○と入力したけどダメだったなど）を書きそえてください。

また，イラストはタテ書きで，必ず黒インクを使用し，左上に空き部分（2×2cm）を作ってください。

なお，電話でのお問い合わせにはいっさい応じられませんので，ご了承ください。

あて先：〒141 東京都品川区五反田1-11-15 電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部「レスキュー！AVG&RPG」係

読者が創る……………………………

㊙ & ㊤ コーナー

㊙ PC−8801SR用『ゼリアード』でミュージック・モードを発見しました。

デモ中に CTRL + ROLL−UP + ROLL−DOWN + リターン・キーを同時に押すとタイトルがでて音楽がなります。

また，スペース・キーでつぎの曲になります。

〔佐賀県杵島郡・石橋佳央 13才〕

㊙ PC−8801SR用の『レジェンド』でマル秘を見つけましたので，ご紹介します。

まず，88のシステム・ディスクを立ちあげ，つぎに『レジェンド』のディスク1を入れます。そしてFILESと入力すると「Katch. bas」という隠れゲームができます。

〔埼玉県上福岡市・宮嶋　正 16才〕

㊙ PC−8801SR用の『ガイフレーム』でマル秘を発見しました。

やりかたは カナ をロックするだけで，あのうっとおしい戦闘シーンを見なくてすむのです。う～ん，これは便利！

P. S.『ガイフレーム』は「だるい」の一言。いったい何ターン，何時間やれば終わるのだろうか。

〔静岡市・増田　栄 16才〕

㊙ PC−8801SR用の『ソーサリアン』でドラゴンのシナリオを比較的簡単にクリアできる方法を紹介します。

①ヒドラは，1−1より大幅に強くなっているので，4人を1か所にかためて一度に攻撃をして倒す。

②ブルードラゴンは，下のほうにサンダーを落としてくるときをねらって，2段ジャンプで攻撃をして倒す。

③ヴァイデスはとても強いけれども魔法が効くので，DEG−NEEDLEなどの敵を追いかけていくやつで首だけにしてから倒す。

④最後のドラゴンもかなり強いので画面右はじ（行ける所まで）へ行き，敵を追いかける魔法をバシバシに使い倒す。

㊟CHANGE−AIRなどは使えない。

〔神奈川県川崎市・人見敏之？才〕

㊙ PC−8801SRの『ゼリアード』のちょっとしたマル秘を見つけたので，ご紹介します。

①道具屋で売っていない物を売らせる。

やりかたは，まず売っていない物をちがう世界の道具屋から買ってきて売ります。そして，一度外にでてからまた中に入るとできます。

②ジャンプしないで上から剣を振り降ろす。

やりかたは，8+2，7+1，9+3の内のどれかを同時に押してスペース・キーを押すとできます。

〔愛媛県松山市・友水引郎 17才〕

★今月の㊙情報大賞★

セガ・マークIII『スペースハリアー3D』で㊙発見！

愛知県名古屋市・東洋学園の田口だ？才

セガ・マークIII版『スペースハリアー3D』で，3Dモード・セレクト，レベル・セレクト，サウンド・テストモードを発見しました。

やりかたは，まず100万点とります。そしてネーム・エントリーになったら，2コントローラで，それぞれ「THREE」「LEVEL」「SOUND」と入力します。すると，それぞれのモード画面に変わります。

㊙ PC−8801SR用『セイレーン』で隠れキャラを見つけましたので，ご紹介します。

だしかたは，入口のあたりに魚がいる森で普通のキツネがいるところがあります。そこから西に行くと草むら（しげみ）がありますから，そこの中を調べてください。すると，あの『はーりぃふぉっくす』のキツネが子どもまで連れてでてきます。

〔愛媛県松山市・友木引郎 17才〕

㊙ PC−9801用『ティル・ナ・ノーグ』（2HD版）と『ワールドゴルフII』（2HD版）でマル秘を発見しました。

まず，『ティル・ナ・ノーグ』ですが，よろず屋に入り，プレイヤー・ディスクをドライブ1に入れてから物を売るとすごく高い値で売ることができます。㊟店からでるときはディスクをもとにもどしてください。

つぎは『ワールドゴルフII』です。

ゲームをはじめたら最初のPAR3のホールでディスクをぬいてください。つぎのホールへ行くときもそのままにしてプレイしていると，いつのまにかあなたのスコアは……。

㊟9・18番ホールではディスクを入れてください。

〔東京都三鷹市・北原規仁 16才〕

㊙ PC−88SR用『SUPER大戦略』でゲームがすこし楽になる方法を発見しました。

普通にゲームをはじめます。そして自分のターンになったときに HELP を押すと，まだ移動可能なユニットを数えてくれるのでとっても便利です。

〔神奈川県横浜市・Mr. XYZ 15才〕

㊙ PC−88SR用『Mr.プロ野球』で優勝するための必勝法を教えます。

その1：ボーナス・ポイントは指導力を中心に振りわける。

その2：スコアラー忠誠度をあげて，相手チームへの戦力をあげる。

その3：ホームランを打たせるために，選手忠誠をあげる。

その4：球場設備をあげるとホーム・グランドでの試合では，お金がとてももうかる。

その5：ドラフト会議で，まず1人獲得して，そのあと4月号にでていたステップ数を増やす方法を使うと，また，ドラフト会議があります。あとはこれをくり返せばOK！

P. S. 僕は83勝31敗6分けでLIONSを優勝させました。

〔愛知県小牧市・SAFE−WALK 14才〕

㊙ PC−88VA『ヤシャ』で海上手形を250個にする方法を発見しました。

まず，海上手形をとにかく少なくします。そうしたら少しずつ海上で動かしていると0になり，さらに少しずつ動かしていると250個になります。

〔栃木県那須郡・西沢文夫 16才〕

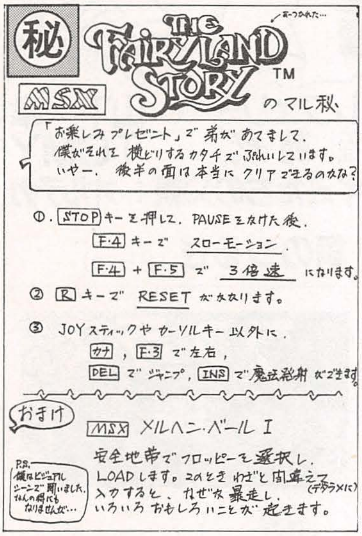
㊙ X1版『ユーフォリー』で，㊙を発見!!

①兄が飛べるようになった後，妹が「ヒントかい……」に「なんだとぉ！」というと，体力が増える。

②ディバッドを倒した後，家に帰らずに，左側の果ての水路の向こうの町の青い男の人（？）に，赤い指輪を持って話しかける

と，未使用ext.のアイテムをくれる!!

〔神奈川県相模原市・火魔神？才〕



〔新潟県上越市・Hen－ni 18 才〕

㊙ 『大戦略Ｘ１』の㊙を発見しました。なんと，新しいキャラ出現！その名も「ueycobra」!!

まず，適当なところで，Game loadをします。つぎに，Map loadを選んで，マップを適当に決め，リターン・キーを押した後，Nを押してできあがりです。ゲームをはじめると，何も変わっていないようにみえますが，不思議なことに，部隊表を見ても何もありません。ひとまず何か作って，相手の番にしてください。そして，自分の番になって，もともとあったキャラを動かすと，そのキャラはバグってしまいます（ここで動かしたら，必ずリターン・キーを押してください。ＥＳＣキーを押すと，消えてしまいます)。この変なキャラで，Attackすると，楽しいことが起こります。

注…この変なキャラは，１ターンに１，２部隊しか動かせません。

〔神奈川県横浜市・広瀬友朗 13 才〕

㊙ PCエンジンの『邪聖剣ネクロマンサー』で㊙を発見しました。

覚醒（かくせい）のことばを入力するとき，最後から９文字分残して，全部〝Q〟にすると，

主人公がレベル 37
ライムがレベル 35
カオスがレベル 34

で，ネクロマンサーとミゲルアーマーを持っていて，さらに，お金も90万以上になっています。

〔青森市・ポパイ 14 才〕

㊙ X68000版『ツインビー』を，HIGH RESO.で遊ぶ法。

メニュー画面で〝EXIT〞を選び，〝TB　〞と入力すると，HIGH RESO.モードになります（ベルは４，６，８)。

P.S.『源平』と『ドラスピ』のDemo見ました。すごいですね。ドラスピの音楽なんてレコードとまったく同じに聞こえました。これは期待度100％です。読者のみなさん！あせらずとも必ずできるのですから，電話や手紙でセカすのはやめましょう。少しぐらい発売が延びたって完璧なゲームで遊べればいいじゃないですか。僕はそう思います。

〔福島県三春町・SAFS？才〕

㊙ MSX２の『バブルボブル』で，一つのEXTENDバブルを２人で取れるという，お得な技です。

と言っても，何のことはありません。バブルンとボブルンが，両方同時にEXTENDバブルを取れるところに，それぞれを移動させればいいのです（ただし，壁に向かってアワをはくと，バブルン側になってしまいます)。いつも取りあいでケンカしている２人には，オススメの技だと思います。

〔東京都江東区・もうれつくん？才〕

㊙ Ｘ１－turbo用の『MIGHT and MAGIC』でマル秘を見つけました。

まず，ダスクのＸ－０，Ｙ－14の場所でぐるぐる回っていると，「ジェム」と「UNDEAD AMULET」がいくらでも手に入ります。

また，レベルが９以上の僧侶か魔法使いがいる人は，Ｅ－４へ行きUNDEADモンスターを相手に経験をたくさんかせげます。

〔大阪府東大阪市・堤　信幸？才〕

㊙ PC－88SR用の『MIGHT and MAGIC』でマル秘を発見しました。

スーパーキャラの作りかた

ソーピガルの地下のＸ－２，Ｙ－３のじいさんに巻き物をもらい，それを売ってからじいさんのところへもどって巻き物をまたもらいます。そうしたらキャンプをはります。すると３番目のキャラがスーパーキャラになっています。が，すでに死んでいるのでゴールドやフードをみんなでわけてから，宿でセーブしてやりなおします。つぎに町の外へでて，「飛行」を使って，Ｅ－１の北東地方にあるドテカデューン城の中のＸ－13，Ｙ－15の泉にゴールドを投げ込むとEXPにかわります。これをくり返すとレベルがどんどんあがります。

〔広島市・高垣寿明 17 才〕

㊙ PC－88版『ウイングマン・スペシャル』でおもしろいコマンドを発見しました。

Ａパート

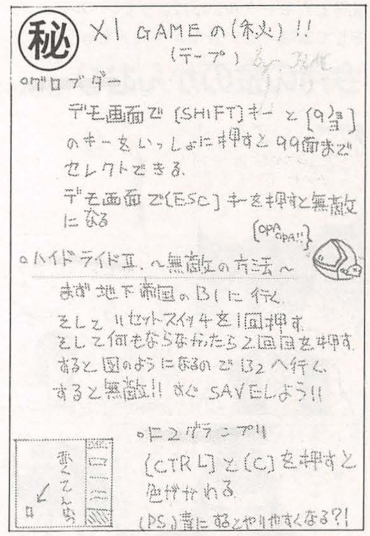
- **風呂場**：ぬぐ　ふく，はなす　なす，はなす　なあす
- **海辺の公園**：とる　はな，たたく　てすり
- **林の中**：はなす　さいず
- **女の子の部屋**：はなす　ももこ
- **屋上**：はく　せ○○○○○

Ｂパート

- **路上**：かぐ　におい
- **ＡＢパート共通なのが**：みる　たむたむ

おまけですが，戦闘モードで，Aまたは Sなどのキーを押しっぱなしにしてプレイすると，シードマンがあさってのほうを向いてしまいます。

〔新潟県小千谷市・浮田圃？才〕



〔埼玉県北葛飾郡・狸塚博幸？才〕

㊙ MSX２用の『キングコング２』のマル秘です。

まず，キングコング２をスロット２に，『火の鳥』をスロット１に入れ，『メタルギア』の最後をSAVEしたものをロードすると，キングコング２のエンディングが見れます。

〔千葉県鎌ヶ谷市・SUBARU 360？才〕

㊕ すでに見つけた人も，かなり多いんじゃないかと思いますが，３月21日放送の，「CITY－HUNTER」にでてきた船に，白い文字で〝Ys－FALCOM〞と書いてありましたよ！

〔山形県南陽市・落合堂秀一 15 才〕

㊙＆㊫大募集

この㊙＆㊫コーナーは，読者のみなさんが創るページです。パソコン，ファミコン・ゲームの㊙はもちろん，必勝法などもＯＫです。ただし，プログラムのバグによる珍現象は㊙とはみなしません。また，㊫はゲームに対する意見やソフトハウスに対する意見なども受けつけます。

いずれも他の雑誌との二重投稿はおやめください。

※電話番号も必ず明記してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「㊙＆㊫コーナー」係

読者の闘技場

約束どおり，今月から「読者の広場」が「読者の闘技場」として新装開店！ この闘技場では経験値制をとっていて，キミが獲得したトータルExpによってレベルアップ，そして素晴らしい景品がもらえちゃうのだ！

ただし，職業によって景品の種類・もらえるレベルがちがうので，「闘技場参加ルール」をよく読んで応募してほしい。われこそはと思わん人は，ぜひこの闘技場で腕をみがいてくれぃ！

レフェリー：山下 章
師範代：TOMY
キミたちの父親：オルテガ

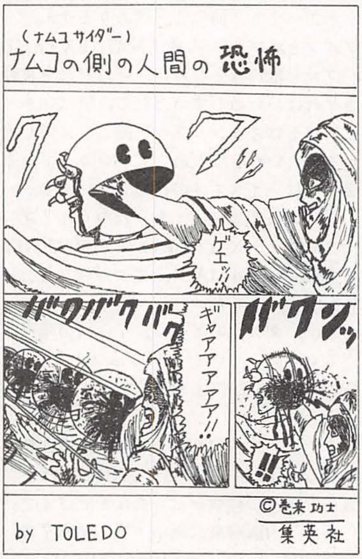
今月の金のかんむり（5Exp）



〔岡山県倉敷市・カミュー16才〕

山下：「読者の闘技場」第1回目の金賞はカミューくんの作品に決定！ コレでカミューくんは，早くもレベル3にレベルアップ！ 次回に投稿するときは，あとのルールをよく読んで，職業を書いてきてほしい。AVG＆RPG IVはちょいと遅れてマス。

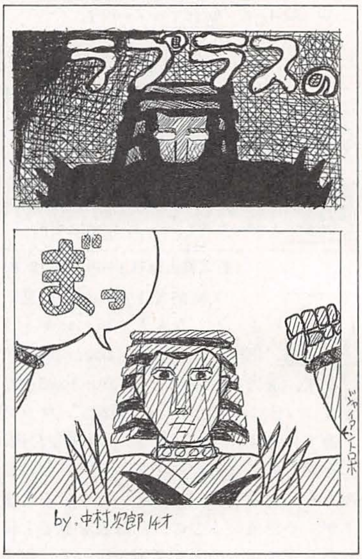
銀のたてごと（3Exp）



〔新潟県南魚沼郡・TOLEDO 15才〕

TOMMY：パックマンの平和そうな顔と血しぶきの過激さの組み合わせがおみごと。こういうのが大好きなあたしの強いあと押しで，堂々銀賞第1号に輝きました。だからといって柳の下にどじょうは2匹もいない。さらなる強烈ネタを待ってるぜ！

銅のつるぎ（2Exp）



〔福岡県筑紫野市・中村次郎14才〕

山下：コミックネタが多い中で，こうした一発ギャグはじつに新鮮（ジャイアントロボぐらいはベーマガ読者のみなさんも知ってるよね）。近ごろ，コミックネタはちょっと食傷気味。どんなに絵がうまくても，ネタがつまんなかったらボツだよ！

今月の大ボケ（0Exp）



〔富山県氷見市・T・O 14才〕

〈読者の闘技場・レベルアップ＆景品一覧表〉

レベル	必要Exp	もらえる景品				
		戦士	魔法使い	僧侶	忍者	遊び人
1	1					
2	3					
3	5	ベーマガ原稿用紙				電波新聞1部
4	7		レスキュー隊のサイン色紙	パックランドシャープペン		
5	10					
6	13					電波新聞社内で売っているジュース
7	15	レスキュー隊のサイン色紙			忍者グッズ	
8	17		山下章のサイン色紙	レスキュー隊のサイン色紙		
9	20					ベーマガのあまりポジ
10	23					
11	25	ベーマガライターズのサイン色紙				
12	27		TOMMYのサイン色紙	ベーマガライターズのサイン色紙		「遊々」わりばし
13	30					
14	33					
15	36	お好きなゲームソフト1本			お好きなゲームソフト1本	奥村印刷の封筒
16	40		お好きな別冊1冊	ゲームミュージックのレコード		
17	45					
18	50					ベーマガの色校正
19	55					
20	60	?????	?????	?????	?????	?????

佳作 （1 Exp）



（京都市・平 景清15才）

山：いきなり危ないネタ！ でもホンキホンネでハドソンカタログを作ったときはなつかしかったな。



（岡山県倉敷市・カミュー16才）

T：またこんな役回り。たまにはあたしもヒーロー役になりたいもんです。死ななかっただけマシ？



（神奈川県横須賀市・早川みどり17才）

T：近頃清水はとんでもないネタであたしをいじめます。必殺……おっとあとは内緒だ。推理してみ。



（愛知県蒲郡市・パロディスト杉浦?才）

山：ウ～ム，本物のVAL姫が送ってきたのかと思ってしまった。ハイテック増刊のマニアックネタ！



（長野県須坂市・戦神Tyr.?才）

山：「ぶたさん」のインパクトがじつに強烈！ ぶたさん♡LOVEの見城先生も爆笑してたヨ!!



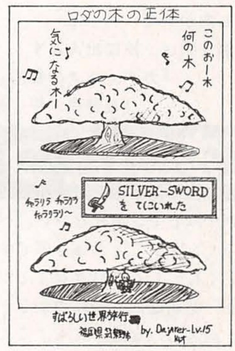
（栃木県宇都宮市・永山一太17才）

山：来た来た，いつかはくると思ってた「日ペンの美子ちゃん」!!彼女の年齢は何才なんでしょーか？



（大阪市・constantin?才）

T：照れる人面樹さんがカワイイじゃねーか。ペットに欲しいねどーも。だんごはまずそうだけど……。



（福岡県筑紫の市・Dajarer-Lv.15・14才）

山：ムムッ，このネタはボクがすでに別冊の中で使っているぞ！みんな考えることは同じってか？



（埼玉県美里町・よしりん16才）

T：ちっ，ウシガエルを楽しみにしてたのになっ。ところでKちゃんとはスーパードクターKか!?



（岡山県児島郡・しとら16才）

山：う～ん，われながら気色ワルイ。思わず「ゆうれい小僧」を思いだして，下呂下衛呂（ゲロゲーロ）。



（長野市・KOHL13才）

山：うまい，うまい，うまい，うまい，まいむべっかんしょ。編：“よっこいしょ”じゃなかった？



（埼玉県大宮市・阿部太郎13才）

T：おいおい危ねーな。とくに「おいしい～」ってのはどこからでてきたんだ？ま，おもしろいからいいや。

☆闘技場参加ルール

この闘技場に参加する人は，まずみずからの職業を決定しなければならない。職業は，戦士，魔法使い，僧侶，忍者，遊び人の5種類。このうちのどれかひとつを選び，自分の名前の前に名記すること。

(例)遊び人・TOMMY 20才

職業は原則として変更不可能なので注意するように。

キミのハガキ，または文章がこのコーナーに掲載されると1～5Expがもらえ，経験値がたまると左ページの表にしたがってキミはレベルアップしていく。そして，ある一定レベルに達すると素晴らしい(?)景品がもらえるわけなのだが，その景品の内容・もらえるレベルというのが職業によってちがう（遊び人はレベルが，あがればあがるほど役に立たない景品になっていく?）。しかも，レベル20になったときにもらえる景品というのがナゾ！ はたしてどの職業がトクなのか？ この闘技場は89年4月号まで開催される予定だ。さあ，読者のみなさんの勇気ある挑戦を待っているぞ！

あて先：〒141 東京都品川区東五反田 1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「読者の闘技場」係

ファンタジー通信

モモ

手塚一郎

すべてが恵まれ
悪事（あらそい）がない，この都市（まち）……。
しかし魔導師は気付いている。
「都市が破滅に向かっている」
時は流れ
人々の心は変わりつつあった。
破滅というものによって。
その時，雄士二人立つ。
破滅に立ち向かいて
今，その扉を開け，旅に出んとす。

『ガディウスの都市』①
〔長野県・平　景経〕

ごあいさつ

先月はお休みしてごめんなさい。ベーマガ編集部のサンタナこと手塚一郎です。

最近，とくに忙しくて好きなことができなかったり，結局は何も手につかなかったりします。読者のみなさんにも，こんな経験がありませんか？

忙しいから充実しているというのはまちがいだと思います。大切なのは，心に残る時間を過ごせたかどうか，ということなのではないでしょうか？

忙しいからこそ，ゆとりを持たなければならないなぁ。そう思いながら本箱から選びだしたのは，ミヒャエル・エンデの「モモ」という小説でした。

改めて読み返してみると，時間の持つ意味と大切さを再認識できた気がします。



モモ

ボクと「モモ」の出会いは，かれこれ10年以上昔のことである。それはミュージカルという形ではあったけれど，献身的なモモという少女，楽しい彼女の仲間達，不気味な灰色の男……そして「時間を貯蓄できるという概念」に心を動かされた。

舞台は廃墟（はいきょ）と化した円形劇場。そこに住むようになったモモという少女が主人公だ。

彼女が廃墟に住むようになってからというもの，近所の人々は毎日のようにそこへ足を運び，自分の話を聞いてもらうのだった。悩みのある人は，モモにそれを打ち明ける。すると不思議なことに，それを乗り越える勇気と良い解決法とが浮かんでくるのだ。モモは，その人達のためによいアイデアをだしてあげたりするわけではなく，ただいっしょにいて話を聞いてあげることしかしていなかったのに……。

誰かといっしょにいてあげるということは，その人に自分の持つ時間を分け与えているのと同じことなのではないだろうか？

人間というのは誰でも「聞く」より「話す」ことのほうが好きなのかもしれない。事実，人に話をし，楽しませたり感動させたりすることは喜びの一つであるし，話を聞いてくれる人がいなかったら，それは実に寂しいことだからね。

悩みっていうのは，人に話すだけでもその大部分が解消できてしまうことがある。そんな「聞き上手」なモモは，やがて近所の人々の人気者になっていく。

ところが，その平和も永くは続かなかった。灰色の男達の出現である。彼らは人々をうまく丸め込み，時間を奪っていく。

最初の被害者は床屋のフージーだった。灰色の男はフージーに時間を無駄にすることの愚かさを語り，節約した時間を彼らの管理する「時間貯蓄銀行」に預けることを勧める。灰色の男の言葉を信じてしまったフージーは，利益にならないことに使う時間を減らし，常に忙しく余裕のない怒りっぽい人になってしまう。倹約（けんやく）したはずの時間は手元に残らず，１日が少しずつ短くなっていく。そこでフージーはますます時間を倹約するように努力するのだった。



愛知県海部郡・松林小杉太

灰色の男の魔の手はフージー１人にではなく，世界の人々へとも伸びていく。その結果，モモの周りからは大人が消え，代わりに親に遊んでもらえなくなってしまった子供達が集まるようになった。

灰色の男は奪った時間を人々のために保管するようなことはせずに，自分達のために使っていた。時間こそが彼らの糧であり，それにより世界制覇をも目論んでいるのだ。

それに気付いたモモは灰色の男の危険を大人たちに呼びかけるが失敗に終わってしまう。しかも，それだけでは済まずに，灰色の男達に狙われるハメになるのだった。

さて，「モモ」がどういった内容の小説かは大体わかってもらえただろうか？　そして，それが単におもしろいだけではなく，「時間とは何か？」というテーマを持っていることも。

無駄な時間とは何だろう。何もしない時間は無駄なのか？　ゲームで遊んだり，テレビを観たりするのは無駄な時間なのだろうか？　Yesと答える人もNoと答える人もいると思う。だけど，どういった時間がその人に影響を与えるかなんてわからない。たった一瞬が人生を大きく変えることだってあるからね。

時計は時間を計る機械だけど，時間の価値は時間では計れない。キミの有意義な時間って，どういう時かな？

今月の本箱

ボクは本屋でチラッと見かけただけ。読んだ人は，ぜひ感想を教えてほしいな。



岐阜県各務原市・天野優耶

読者のコーナー

まずは兵庫県加古川市の**あたまかぼちゃ**くんのお便り。

★「ファンタジーというものを剣と魔法と竜に固定するのは「RPG＝成長」という考えと同じぐらいつまらないことではないでしょうか？　確かにヒロイック・ファンタジーもいいですが，他にもいいものがあります。ボクがおススメするのは宮崎　駿さんの「シュナの旅」です。絵本形式で短いお話ですが，とてもいい作品だと思います。徳間書店のアニメージュ文庫から発売されているので，ぜひ読んでください」

■㊦：うん，ボクも宮崎　駿さんは大好きだし，「シュナの旅」も持ってるよ。知らない人のために少し説明しておくと，シュナという少年が自分の国を救うために旅立つ話で，捜し求めるのは国を飢えから救うことができると思われる麦なんだ。途中，いくつかの事件を経て，最後に神の国（だったかな？）にたどり着く。興味のある人は読んでみてほしいな。

続いて愛知県蒲郡市の**星野真吾**くん。

★「こんにちは，手塚さん。2月1日にNHK教育テレビでやっていた「物語化するコンピュータ・ゲーム」を観ました？　堀井雄二さんが出演していたり，ウルティマやウィザードリィの話もでたりと，なかなかおもしろい内容でした。その中での主流はやっぱりRPGでテーブル・トーク版も取りあげたりしていました」

■㊦：こういう番組をやっていたとは知らなかったなぁ。堀井雄二さんといえばドラクエ・シリーズで一躍有名になったスター・シナリオライター（変な呼びかた😊だな）だね。もうドラクエIVの開発に入ったとかいう噂も聞いたけど，ガンバッてほしいものですね。一度会ってみたいなー。

さてつぎは……といきたいんだけど，他にも書かなければならないことが二つあるので「読者のコーナー」はここまで。

まず一つ目が「ベーシック・ビギナーズガイド」のこと。これは先日行なったD&D®プレゼントのおまけとしてお送りするはずだったけれど手ちがいで遅れてしまったのです。ごめんなさい。当選者の人はもう少し待っててくださいね。

で，二つ目。ファン通FCの菊池くんはさまざまな事情からこの運営を続けることができなくなり，関西支部が本部となりました。お手数ですが，興味のある人はそちらへ連絡をとってみてください。近々，会誌もだすそうだというから楽しみです。ガンバッてください。

〒675-01　兵庫県加古郡播磨町北本荘
1丁目 16-4
山本方「ファンタジー通信F.C本部」まで

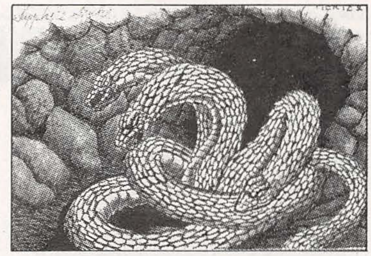
今月のC.Cコーナー

先月の課題は「ヘビと宝石の合成」だったね。例によって優秀作を二つ掲載しておくので楽しんでほしい。あ，それからカラー・イラストは禁止なので注意してね。

さて来月の課題は京都市のW.L.Wくんのリクエストで「アリとカエルの合成」だ。しめ切りは4月18日必着まで。



愛知県蒲郡市・MESLON



広島県三次市・HERTZ II

ファン通別冊情報

5月発売が間に合うかどうか話題を呼んでる（？）ファン通別冊ですが，ここらでどういった内容の本になるのかをお知らせしておきましょう。

基本方針としてはさまざまなジャンルからファンタジー関連の作品を選びだし紹介していくというものですが，ただ紹介してもつまらないので，ボクなりにひねりを加えてみました。クリスタル・ドラゴンの原稿はあしべゆうほ先生にお誉めの言葉をいただきましたし，D&D®では誌上リプレイを30ページにも渡ってやってしまったりなどなど。それからイラ・ギャラもあるので「別冊係」までイラストを送ってください。もちろんカラーもOKだよ！

ファンタジー通信伝言板

このコーナーは，読者同士の交流の場として活用してほしい（ハガキは縦だよ）。





今月のダークエルフ

さて，MRPGもどき「ガルフェスの洞窟」の今月までのベスト5を紹介しよう。3月号と大差がないのが少々残念だけどね。来月はベスト20までをドーンと紹介する予定なのでお楽しみに！

①埼玉県	ハインド	100180
②長崎県	ペンネーム	1380
③東京都	はいからさんが山下章	450
④宮崎県	沙羅断末魔	390
⑤岩手県	TAKO	335



岡山県津山市・桑野☆著

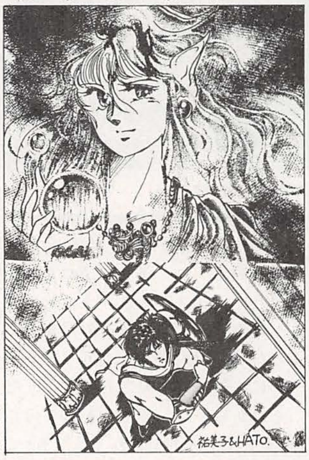
今月の常若の国

今日，システムソフトの木下さんがDEMPAに遊び(じゃないね？)に来られたので少しお話を伺ったんだけど，『ティル・ナ・ノーグ』のPC98以外の機種への移植はどうやらないみたい。残念だなぁ。

このゲームがもっとメジャーになれば，パソコンRPGのさらなる進歩が期待できるのに……。

それから『ティル・ナ・ノーグII』の情報も聞いてしまった。Iのキャラクターが使えるらしいというからうれしいね。年末の発売を予定しているみたいだ。楽しみっ！

ファンタジー通信イラストギャラリー



祐美子＆HATO－POPPO

(手)：イラ・マガIIありがとね。IIIにも期待してるよ！



岡山県津山市・桑野☆蒼

(手)：ALEXくんは，まだガルフェスと戦ってませんよ。



千葉県船橋市・CREST

(手)：高校合格おめでとう！またイラスト送ってね。



富山県高岡市・RED・FALCON

(手)：大学合格おめでとう！少しタッチが変わったみたい。



兵庫県豊岡市・だすく

(手)：今，パソコンを買うならやっぱり98だね，うん。



愛知県名古屋市・K.山本

(手)：うーん，相変わらずうまいイラストだなぁ。



長野県北安曇郡・茶騎士

(手)：かっこいいドラゴンだね。お気に入りです。



東京都調布市・SPECIAL

(手)：妖星の生(な)る木なんでしょうか？欲しいなー。



広島県安芸郡・唐草　蛍

(手)：ストーリーが考えつきそうなイラストですね！

お便り待ってます

このコーナーでは読者のみなさんからの感想や意見，イラストなどを募集しています。ただし必ずファンタジーに関連したものにしてください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部「ファンタジー通信」係

読者参加企画!! ビデオ・ゲーム・グラフティ

VIDEO GAME GRAFFITI

こんにちは。この原稿を書いている時期にはもう『グラディウスII（“2”のことじゃないよ，アーケード版）』が全国的に発売になっているのですが，ゲームファンの注目度は本当にすさまじいものがあります。このところいいゲームがなかったこともあるのでしょうが。まあその辺のことはカラーページのアミューズメントエキスポのレポートでも書いたのでしつこくなるのでこのくらいにして。ゲーム内容とは別に『グラディウスII』でいたく感動した点があるんです。あのデモ画面です。グラディウス・シリーズの歴史を，それぞれのハイライト・シーン等を見せながら追っていくというあの手法はかなりショックでした。同社の『スーパー魂斗羅』もデモ画面はすごいですからねえ。コナミのあの辺の演出テクニックは確かにすごい！そう思います。

今月はＶＧＧレポートのコーナーはお休みさせていただきます。

教えてください

★ベーマガ付録のスーパーソフト・マガジン'83年11月号でうる星あんず氏がチラッと言っていた『Au（TEHKAN）』のゲーム内容と，この社の他の作品を教えてください。（山口県光市・**“ダライアスを一度やりたい”**）

■**見城**：なんか懐かしい人物の名前がでてきましたね。彼は今も元気みたいですよ。

さて，『Au』というタイトルのネーミングは金の元素記号からきており，要するにテーカン(現テクモ)が，当時のハードウエアで「うちは金色が表示できるんだぞ」と世に知らしめるため（？）に発表した作品で，残念ながらゲーム内容のほうはパッとせず，ボツゲームとなっています。内容は固定画面のＳＦシューティング物で，画面上の敵基地のようなものをすべて破壊すると面クリアだったと記憶しています。

それとテーカンの初期の作品群をあげると，『プレアデス』『レッドクラッシュ』『ボエジャー』『スイマー』『ガズラー』『センジョウ』『Au』『ボンジャック』『スターフォース』(1984年まで）とだいたいこんな感じです。このうち『レッドクラッシュ』『ボエジャー』は海外輸出向けが主だったらしく日本国内にはほとんどでていません。

テーカンついでにもう一つこぼれ話をしちゃいましょう。僕はテーカンと言えば文句なしに『ボンジャック』がもっとも好きなのです。このゲームは主人公がパーマンのようなキャラで敵がメカ風なのですが，最初は主人公がただの球体で，弾むたびに形が歪んだりし，敵が矢印などの形をしているという不思議な感じのゲームだったと聞いたことがあります。ちょっと『マーブルマッドネス』のような世界を連想しますね。

★縦スクロール・シューティング・ゲームで，自機は普通の戦闘機。 火の玉みたいなのを取ってエネルギー・アップしていきます。そしてエネルギーが多くなってある物を取ると，M字型のレーザーをだすことができるようになります。

１面のデカキャラは巨大な顔だったと思います。あとザコキャラの中にも飛んで来る顔がいたと思います。

（長崎県諫早市・**向徹 大**）

■**見城**：こ，これはもしかして『ラフレシア（コアランド：1986年作品）』ですか。確かその年のアミューズメントエキスポでしたか，セガのブースにこれが置いてあったのですが，セガのミスで８方向レバーのはずのこのゲームが４方向レバーになっていて，そのゲームのむずかしさに苦労したのを覚えています(そりゃ当たり前だわな)。

★　★



◀『スイマー』1982年作品。縦スクロール・スイミング(?・)ゲーム。ボタンで一時的に潜水して敵の攻撃を避けることができる



◀『センジョウ』1983年作品。3D画面で敵を撃破していくシューティング・ゲーム

ナムコの再盛期は来るか？

■**見城**：大阪の吉田 慎君の意見でタイトルを改題しました。確かに「最盛期は来るか？」では，これまでに最盛期がなかったみたいで変ですものね（では，これまでのナムコの歴史で最盛期はどの時期だ，という話になるとこれもまた人によって考えがちがうわけだし，もめるだろうな）。

今月は『ブレイザー』に思い入れを持っているという，ちょっと珍しい（失礼な！ゴメンなさい）人の意見を掲載してみたいと思います。

★あの，みなさんがあまりよく思っていない『ブレイザー』ですが，操作もシンプルでパワーアップも純粋，かつスリルと緊迫感があって，僕のすごく好きなゲームです。

もう一つの好きな理由は，ストーリーが重視されているところです。まず，オープニングでたった５人で突撃して行って敵に待ち伏せ食って他が全部破壊されてしまう。ここで「友よ，キミらのかたきはおれが討つ！」なんて気分になれるじゃないですか。

他にも，ちょっと気を抜いていると，いきなり陰から弾が飛んでくるなんてところや，敵より半キャラずらして自分の弾を当



◀『ボンジャック』1984年作品。空中遊泳の操作がポイントのボム・イート(?・)ゲーム。シンプルなゲームルールだが味わい深いフィーチャーがうまく盛り込まれている



◀『スターフォース』1984年作品。1種類の弾で空中物と地上物が同時に破壊できるという不条理だが独特のゲーム性を持つヒット作。100万点の隠れターゲットが話題を呼んだ

て，相手の弾は自分のすぐ真横を抜けていく，なんてスリルもなかなか。

最後の突撃シーンも，「友よ，天国で会おう」なんてカッコよくきめちゃって。

難易度もまあまあで，誰にでも奥の深さが楽しめる。それにサウンドの「タッタカ，タッタカタッ」の繰り返しもいい。まあコレを悪いっていう人はまだまだやり込みが足らないね（と思う）。

（愛知県西加茂郡・**林　靖浩**）

■見城：ゲッ，最後に鋭い指摘をされてしまった。僕は正直言ってブレイザーはあまり好きではありませんが，これだけ思いいれのある人には何も言いますまい。でも，あの陰から敵に撃たれるのイヤなんですけど，やっぱり自分が悪いのでしょうか？

エンディングって何だろう？

★エンディング・メッセージの英文について言えば，やむを得ないのではなかろうか？『源平討魔伝』は日本語だったが，普通のゲームはＡＢＣ（アルファベット）が使われており，「わざわざエンディングだけのためにひらがな，カタカナ，漢字を使うのはメモリのムダ」という理由だろう。

エンディングというのは「全面クリアしました，すごいですね」とか「おめでとうございます」とかいったゲームの終わりを告げるものに過ぎないし，エンディングに凝ることがゲームの質の向上につながるとは考えにくい。だが，エンディングがないのも困りものだ。３月号の倉松隆嗣氏の友人は恐らく「長すぎる」から批判したのだろうと思う。仮にドラスピで，鏡が割れて「アムルゥー！」と叫んでいきなりゲーム・オーバーというのもそっけない。それ以上に，エンディングを期待した人たちにすれば「せっかくここまでやったのに!!」という怒りさえこみあげてくるかも知れない。エンディングは必要だが，もっと簡潔にすべきだろう。

（北海道美幌町・**笹木ＡＨＯ**）

★ひとつ納得がいかないのが，エンディングにどうしてスタッフ紹介をプラスするのだろうか，ということです。この二つはまったく別のものじゃないでしょうか。このエンディング＋スタッフ紹介というのは，ある意味じゃ差別的なこととも考えられますよ。理由としては，全面クリアしたときにしか見られない。ということは，クリアできる人と，そのギャラリーくらいしか見られないということです。スタッフはもっと自分の名前を知ってもらわなきゃならないと思います。ゲーム・ミュージックを例にすると，作る人によってクセがでますよね。それと同じで，デザイナーによってもクセのあるゲーム作りをやってると思うんです。もし，そのクセを発見して，デザイナーを知ってたら，「あ，この人のゲームか。この人らしいな」と思うことがあると思うんです。デザイナーの側も，自分の名が知られていると，その名に恥じぬように，もっともっとおもしろいゲームを作るように努力すると思うんです。

（大阪府吹田市・**艶弩麗素騎士**）

■見城：そういえばいきなり余談から入りますが，先日はじめて『ニンジャウォーリアーズ』のエンディングを，知人のプレイにもよって見せてもらいました。それでオオッと思った点が一つありました。そのストーリー上の結末もおもしろかったし，絵的によかったのですが，すごかったのは，メッセージが英文で表示され，なおかつそれが全文実際に発音され，さらになんと，その英文メッセージの日本語字幕が同時に画面右端に表示されるのです。もうご覧になったかたも多数いると思いますが，ちょうどこのコーナーで話題になっていた点を満足させたエンディングがあったことに感動しました。まあそりゃ『ニンジャウォーリアーズ』のような大容量のゲームだからできたのだと言えばそれまでだけど。

それと，艶弩麗素騎士君の意見なのですが，これは大変鋭いところを突いた，じつに目のつけどころのいい意見だと思います。ゲームのエンディングというのは，要は映画などのエンディングを意識して作られる場合がほとんどですよね。それは最近しばしば言われる「ゲームの世界は日々，映画的になってきている」ということともつながるわけなのですけれど。しかし，ゲームと映画のエンディングではまったくちがうところが一つあります。それはゲームのエンディングはすべての人が見ることはできない，ということです。ここに問題があります。どんな創造物でもそれを作った人の名前は明示されて然(しか)るべきだと思います。それは，艶弩麗素騎士君（あー書くのがめんどうなペンネームだ）の言っていたとおり，それを見る側としては，その作者を知っていたほうが楽しみかたも増えるし，逆に作る側ももっと責任と誇りとを感じてくれるようになると思うのです。いいゲームを作って誉められるもよし，つまらないゲームを作って恥をかくもよし，そういったことがいいゲームを作るために切磋琢磨(せっさたくま)することにつながり，開発スタッフの質の向上につながると思うのです。

ということで先のスタッフ紹介の話にもどるわけですが，「すべての人がスタッフ名を見られる」システムをすでに実践しているメーカーが，たった１社だけあるのです。それは米国のビデオゲーム・メーカーＡＴＡＲＩです。ここの最近のゲームは，デモ中にボタンを押したり，レバーを動かしたりするだけで，つぎつぎといろいろなデモやゲーム・インストラクション，さらにはハイスコア・リストや開発スタッフ・リストまで見ることができるようになっているのです。ですから，艶（中略）士君の意見はなかなか時代を先取りした，アメリカナイズされたシブイ意見だと言えます。

しかしながら，日本のゲーム・メーカーがこのぐらい開放的になってくれるのは何年先のことやら？

P.S. 余談だけどＡＴＡＲＩの新作，『ＢＬＡＳＴＥＲＯＩＤＳ』はメチャおもしろいぞ。今現在は日本中で東京のナムコ・プレイシティキャロット巣鴨店にしか置かれていないようだけど，ぜひ日本にでまわってほしいゲームだ。内容は同社が大昔にだした『ＡＳＴＥＲＯＩＤＳ』のリメイクで，宇宙空間に飛びかうアステロイド群をプレイヤーの戦闘機で撃ち崩していくというたいそうシンプルな基本ルールのゲームなのだが，いろいろなフィーチャーがうまくかみ合ってじつにおもしろい作品となっている。

ハガキのすみのひとことコーナー

★もしもぶたさんのキャラがオスメス半々ならば，永遠にこのゲームは続くでしょう。しまいには１画面に入り切らないぶたと爆弾になったりして…こわいっ！

（大阪府吹田市・**艶弩麗素騎士**）

■見城：これはいい！ネズミ算式に増えていくわけですね。ん？ぶたさんか。

★「ちゃっくん」がでるゲームですが，まだありました。なんとあの忘れ去られた『女三四郎』です。どこにでるかというと，ネーム登録のとき，ちゃんと「ちゃっくん」のマークがあるんですねェ。

（愛媛県松山市・**ＮＪＰ－ＳＵＲ－Ｙ．Ｔ**）

■見城：言われてみればありましたねえ。余談ですが（今月は余談が多い），僕は「ちゃっくん」と言えば絶対ひらがなで表示するのが正しいと堅く信じており，まあアルファベットで表示するのも正解の範囲だと思っていて，ゲーム雑誌などで『チャックンポップ』とかカタカナで書かれているのを見ると異様に腹が立ちます。こんな僕は立派なゲームマニアであろうと開き直っています。

３月号の宿題の答え＆忍者ゲームの歴史を探る

３月号の宿題は，「忍者のでてくるビデオゲームをすべてリストアップしてください」でしたね。今回はずいぶんたくさん解答のおハガキがよせられて，驚いています。

解答のほうですが，これが何人かの読者にも指摘されたのですが，問題そのものがあいまいで，どこまでが「忍者」といいきれるのか，よくわからないんですよね。まあその辺は厳密に考えないでひととおりリストアップして忍者の登場するゲームの歴史をザッとながめてみましょう。

★　　★

▶忍者のでてくるゲームリスト

〈タイトー〉

●忍者ハヤテ…ＬＶＤもの。ゲーム内容が米シネマトロニクス社の『ドラゴンズレア』に酷似している。

●サムライ日本一…横スクロールで侍が刀で敵の侍，忍者，虎などを倒していく。

●影の伝説…いわずと知れた忍者ゲーム。主人公は伊賀忍者〝影〟。

●タイムギャル…エンディングの背景に忍者ハヤテが隠れている。

●ニンジャウォーリアーズ…くノ一まででてくる上，実はサイボーグというおまけ付。

〈ナムコ〉

●ローリングサンダー…一応敵にいました。

●ワンダーモモ…クロコダルマがいました。

●未来忍者……本当に発売するんでしょうか？

〈セガ〉

●侍…上から猫のような忍者が手裏剣を投げてくる。主人公は同心で敵ボスは与力(よりき)。

●忍者プリンセス…主人公がくノ一でなおかつお姫様というよくわからない設定。

●チョップリフター…隠れキャラとして忍者プリンセスがでてくるとか。

●フラッシュギャル…敵キャラにでてくる。

●忍…ローリングサンダーに似ていることから別名ローリングニンジャとも呼ばれる。

〈カプコン〉

●ガンスモーク…ボスキャラの１人

●ストリートファイター…ＧＥＫＩ

●ブラックドラゴン…敵キャラの１人

●虎への道…たこに乗っているやつがそうなんですか？

〈データイースト〉

●戦国忍者隊…後述

●チャンバラ…敵の中にいた…よね？

●ブレイウッド…仲間の１人，ミルグ。

●ドラゴンニンジャ…敵が忍者（？）軍団。

〈日物〉

●妖魔忍法帖…主人公が忍者。

●キッドのホレホレ大作戦…敵キャラ。

●子連れ狼……敵キャラででてくる。

〈ＳＮＫ〉

●サスケＶＳコマンダ…敵が８種類もの忍術を使って攻撃してくるのが感動ものだった。

●バトルフィールド…敵キャラ。

〈アイレム〉

●快傑やんちゃ丸…忍者っぽい敵キャラがでてくるが名前はキツネとかいう。

●ミスターヘリの大冒険…「忍ヘリ」という名の敵がでてくる（苦しい…）。

〈ジャレコ〉

●忍者じゃじゃ丸くん…ＶＳ筐体（きょうたい）専用ゲーム。

●銀河任侠伝…最終面に忍者の敵が登場。

〈ＵＰＬ〉

●忍者くん・魔城の冒険…忍者をコミカルキャラクター風に仕立てあげ，主人公に起用したユニークな作品。

●忍者くん・阿修羅の章…上の作品の続編。やた，うきゃきゃ，がびょーんなどと忍者のくせにやたらうるさい主人公。

〈その他メーカー〉

●ミスター五右衛門（コナミ）

●いっき（サン電子）

●青春スキャンダル（コアランド）

――と，こんなところですか。しかし僕も忍者がでてくるとは知らなかったゲームがいくつかありました。

リスト中の『戦国忍者隊』という作品についてですが，これは大変古いうえ，マイナーなのでゲーム内容をご存じでないかたも多いと思うのでここで簡単に解説しておきましょう（じつは僕もかなり記憶があやふや）。

これは，1980年データイースト作品で，プレイヤーはレバーで照準のようなものを操作し，画面中央にある城の天守閣に向かって迫ってくる忍者を倒します。照準を敵に合わせてボタンを押すと敵を倒すことができます。その他にも画面上の敵の通り道にあらかじめトラップのようなものを仕掛けておいて，敵がそこにひっかかったところで照準を合わせてうまくやっつける，といったフィーチャーもあったと記憶しています。

さて，話を元にもどして宿題の正解者ですが，問題の性質上全問正解という概念がないに等しいので，とにかく数を多く書いてきた人ということで，トップは群馬県新田郡の**阿左美実**氏の27タイトル，ついで茨城県水戸市の**皆川　徹**氏と東京都大田区の**アムルの弟くん**の26タイトルといったところでした。

最後に忍者の登場するゲームについて少しだけ考察を述べると，これらは大別すると２種類にわけられますね。一つは，舞台設定が明らかに日本の時代もので当然のように忍者がでてくるもの。そしてもう一つは昨今のニンジャ・ブームに影響を受けたアメリカ人的な発想の，よくわからない舞台設定に忍者が登場するというもの（カプコンがこの使いかた好きですねえ)。まあ，どちらに属するかよくわからないような自由な発想のゲームも多いですが。

それからメーカー別に見た場合，セガやタイトーの作品に忍者ものが多いのは，両社とも，もともと開発・販売している作品の数が膨大なので当然と言えば当然なのですが，同様に大手のナムコやコナミはその長い歴史の中でほとんど忍者を起用していません。逆に全作品数の割りに異様に忍者を使うのがカプコンですね。やたらと敵役で登場します。なんか忍者に恨みでもあるんですかね？まあ一時期の作品にかたまってますから一種の流行(？)なのでしょうけど。

★　　★

今月の宿題

こんな問題に答えてくれる人がいるのだろうかという無意味な出題です（無理矢理マイナーなコーナーにしているみたい)。

問題：漢字だけで成り立っているゲーム・タイトルをすべて（知っているだけ）リストアップしてください。

例：奇々怪界，源平討魔伝…○

銀河帝国の逆襲…「の」が入っているからリストアップしなくてよい。

詰めペンゴの本・プレゼント

当コーナーでもおなじみの詰めペンゴ。このたび，これが一冊の本になりました。制作はもちろん川島利文氏。問題数はなんと41問＋α。内容も単に問題をら列しているだけではなく，いろいろなくふうが入り，さまざまな方向から楽しめる親切設計。

今回はこの「別冊Superior・SPREAM－DIGの元祖詰めペンゴ」を抽選で10名様にプレゼントいたします（プレゼント提供・ＳＰＲＥＡＭ)。ご希望のかたはハガキに「私は詰めペンゴを解いていないと中毒症状を起こすぐらい詰めペンゴが好きな人です。だから本をください詰めペンゴの本プレゼント希望」と書き，〒141　東京都品川区東五反田１－11－15電波新聞社　出版部マイコンＢＡＳＩＣマガジン編集部ＶＧＧコーナーまで送ってください。

続けて今月はもう一つ同人誌の紹介をしましょう。これは以前「ゲーム・センター放浪記」コーナーで紹介した青森の今村厚氏の「ギャルズコレクション」Vol.２です。コミックとイラスト中心のビデオゲーム同人誌ですが，なかなか楽しく読ませていただきました。とくに，今村氏の漫画の中でゲーム・センターで主人公が『平安京エイリアン』で勝負する描写があってウケました（だって何の違和感もなく今どきゲーム・センターに平安京が置いてあるんだもん。しかも，プレイ内容の描写もやたら実感があるし)。一つだけ難点を言えばＡＣＨＡが悪役ででていることでしょう。

この本のお問い合わせは，60円切手同封にて〒036　弘前市桶屋町47　三上様方今村厚まで。



▲ＳＰＲＥＡＭ－ＤＩＧの元祖詰めペンゴ



▲ギャルズ・コレクションVol.２

CHALLENGE! HIGH SCORE! 全国集計

タイトル	スコア	スコアラー	店名	備考
ニンジャウォーリアーズ〈1P〉(タイトー)	339,930	MIRAGE-ULCER	亀戸CH(東京)	6面
サンダーブレード(セガ)	5,374,700	Z..	ゲームイン大学院(東京)	全4面クリア 3機設定
チェルノブ(データイースト)	492,000	KAS-緑の少年	PC巣鴨(東京)	全7面クリア
スーパー魂斗羅〈1P〉(コナミ)	21,668,820	Mr.まさし君	PC早稲田(東京)	全2周クリア
パドルマニア〈1P〉	633,800	ECM-Z・BOY	大船CH(神奈川)	上級コース 全9面クリア ※90秒設定
シルクワーム〈ヘリ部門〉(テクモ)	12面到達	TPC-プロジェクトA子(R-1) Mr.Dr君!	上福岡BC(埼玉) PC早稲田(東京)	——
シルクワーム〈ジープ部門〉(テクモ)	12面到達	全国8店にて達成	——	——
悪魔城ドラキュラ(コナミ)	999,900+α	全国6店にて達成	——	——
モンスターランド(セガ/WESTONE)	残りゴールド=7,216	UUU(た)	PC豊橋(愛知)	全11面クリア
オペレーションウルフ(タイトー)	581,600	社長の友達	PC豊橋(愛知)	2周目5面
ザ・ディープ〈1P〉(ウッドプレイス)	675,600	EXT-MGN-EXS	プレジャーキャッスル(東京)	全15面クリア 3機設定残3
パックマニア(ナムコ)	2,078,970	GMC.HSA	モンキーハウス本館(福岡)	23面
ギャラガ'88(ナムコ)	2,264,160	かまぼこで突然変異 まんごーんー＞(ぬ)＜	PC経堂(東京)	5-29クリア ノーマル設定
フルスロットル(タイトー)	3′25″48	NAV, BOO	PC新宿(東京)	ノーマル ニトロ3発
シティボンバー(コナミ)	12,404,140	Tea'S-D	PC新宿(東京)	25面 2:00設定
エンゼルキッズ(セガ/EXA P.)	999,981+α	AMI	ハイテクゾーンセガ山形(山形)	全7面クリア
スーパーリーグ(セガ)	10,000,000+α	F.M	ジャック&ベティ山大前(山形)	※イージー
スーパーハングオン〈ビギナー〉(セガ)	2′46″44	NJP-STAC-MARCURY.V	ゲームセンターパサデナ(大阪)	ミニライドオンタイプ
スーパーハングオン〈シニア〉(セガ)	6′38″50	NJP-STAC-CAN	ゲームセンターパサデナ(大阪)	ミニライドオンタイプ
スーパーハングオン〈エキスパート〉(セガ)	8′31″61	LAP-BMXER(札幌)	コミュニティスペースNTK(北海道)	ミニライドオンタイプ
スーパーハングオン〈ジュニア・ライドオン〉(セガ)	4′31″41	P.ST MetroR!	がらんがらんG(長野)	ライドオンタイプ

今月は先月に引き続き，パッとした新製品が少なく，今一つ盛りあがりに欠けているようです。全国集計欄も今月に限り，縮小させていただきます。ご了承ください。

まずはタイトーの新作3画面モニタゲームのニンジャウォーリアーズ。最終面がさすがにむずかしいらしく，1人プレイではまだ全面クリアがでておりません。

シルクワームは，いきなりジープ・ヘリともに永久パターンが見つかりましたので両部門とも12面到達で集計しました（ループゲームなのだが12面以降面表示が進まなくなるので）。しかし，ヘリで11面突破とはなかなか見事ですね。

悪魔城ドラキュラはループゲームなのでカウンター振り切りで集計です。

モンスターランド，オペレーションウルフともに先月に続いて同一人物が記録更新しているもようです。もはや神の域です。

エンゼルキッズは，左のとおりのスコアでカウンター・ストップした，とのことです（余談ですが，あのゲームの最終面の背景は笑えますね）。

スーパーハングオンの集計も今月は上の欄に取り込んでしまいます。ミニライドオンタイプ筐（きょう）体を中心として4コースで記録更新がでております。

ファイナルラップの全国レコードですがここで簡単に書いておくと，1人プレイ＝2′29″95，2人プレイ＝2′20″98，4人プレイ＝2′18″25といった記録がでております，参考までに。それとまた余談なのですが，このゲーム，1人用でプレイしているとときどきグリーンカーがまったく出現しなくなるBUG（?）があるとか？これは困りますね。

さて今月は東京勢がなかなかのがんばりを見せておりましたが，来月はいかなる動きを見せるか!?ガシガシ気合いの入った新製品に登場してもらってバッチシ記録争いのほうも盛りあがってほしいところです。

（見城）

★　★

チャレハイ通信

★PC小樽(北海道)

●ビリヤードが増設されて5台になりました。みなさんどうぞご来店ください。

★ゲームコーナーロン(北海道)

●ゲームがぐ～んと安くなりました。ニューゲームが50円です。遊びに来てください。

★コミュニティスペースNTK(北海道)

●祝！青函トンネル開業。ブルートレインで上野を夜でれば翌朝はもう北海道。みなさまもすばらしい北海道と当店に，ぜひお越しください。

●次回（第9回）サークル交流の日は4月24日です。　（JR北海道＋NTK）

★ゲームプラザヴィクトリア(北海道)

●4月に当店で「入学おめでとうゲーム大会」を行ないます。ぜひご来店ください。

★秋田CH(秋田)

●「にんじんあたっく」Vol.9が，発行されました。ほしいかたは120円切手同封の上，秋田CHまでお早めに！

●秋田CHの妖しげなサークル「VIEGLE」が会誌準備号をだすようです。興味

プレイシティキャロット小樽店　北海道

北海道小樽市花園1-1-10 東宝スカラ座1F ☎0134-23-9596

タイトル	スコア	スコアラー	備考
シルクワーム（2P）	4,251,000	HYPER-紅尾 HYPER-Y'	11面
シルクワーム（ジープ）	2,506,200	HYPER-Yuki	11面
シルクワーム（ヘリ）	1,552,000	HYPER-紅尾	9面
究極タイガー	6,571,690	HYPER-Yuki	エリア635
スーパー魂斗羅	11,164,740	HYPER-Yuki	2-5
ファイナルラップ	2'32"11	AMM-KOW	4人同時プレイ
悪魔城ドラキュラ	110,200	O.A.M.-K.E.I	5面
ラビオレプス	5,935,400	ため	リボン付きクリア
アフターバーナーII	ヒット 1,330	MRX®	クリア
スーパーハングオン	2'49"20	OAM-NOB® WECさいちゃん!	ビギナー

ゲームコーナーロン　北海道

北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5 ☎011-761-6172

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者ウォーリアーズ	187,440	WIN	4面
スーパー魂斗羅	1,058,190	安藤敏哉	1人プレイ 1コイン
ギャラガ'88	1,080,020	野村	クリア
レインボーアイランド	9,999,990	GRM-K.K	クリア
虎への道	38,410	安藤敏哉	3面
究極タイガー	1,354,180	安藤敏哉	エリア167
熱血高校ドッジボール部	1,557,600	安藤敏哉	5面
スーパーハングオン（ミニライドオン）	9'03"45	工藤	エキスパートゴール
スーパーハングオン（ミニライドオン）	6'51"77	野村	シニアゴール
スーパーハングオン（ミニライドオン）	5'19"15	松野 譲	ジュニアゴール

プレイシティキャロット琴似店　北海道

北海道札幌市西区琴似2条2丁目 琴似グリーンビル1F ☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーブレード	5,203,840	ESC-IBA	1コインクリア
アフターバーナーII	1,509	中川 剛	1コインクリア
スーパー魂斗羅	10,839,800	りょうざん連合艦隊	2-2
チェルノブ	339,300	NGM-今野	1コインクリア
悪魔城ドラキュラ	866,,000	KCF-宮下東彦	4-4
☆シルクワーム（1P・ジープ）	2,523,800	NGM-松井	12面
シルクワーム（1P・ヘリ）	2,151,600	田中博史	11面
ミスターヘリの大冒険（水晶部門）	20,680	中川 剛	1コインクリア
ファイナルラップ（4P）	2'25"76	TEAM-NGM ネルソン BIN	
ファイナルラップ（4P）	2'25"83	ZEUS	

室蘭キャロットハウス　北海道

北海道室蘭市中島町1-33-3 ☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ（4P）	2'33"23	AVG あっちゃん	
アフターバーナーII	1,473	AVG 舞奈	ALL
シルクワーム（2P）	3,792,300	CCB トータル AVG あっちゃん	ジープ11面 ヘリ9面
悪魔城ドラキュラ	102,500	武市敏幸	4面
ギャラガ'88	1,809,720	AVG-BGM	5-29クリア
究極タイガー	10,000,000+α	りょうざん3号	エリア933
忍	527,070	りょうざん3号	ALL
チェルノブ	365,600	AVG あっちゃん	ALL
ミスターヘリの大冒険（点数部門）	902,580	AVG あっちゃん	ALL
パドルマニア（1P）	109,400	タダチャン	9面 初級

コミュニティスペースＮＴＫ　北海道

北海道恵庭市漁町13 ☎0123-33-2271

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII	ヒット 1,484	HIE-木内達夫（恵庭）	クリア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	6'38"94	LAP-BMXER（札幌）	シニア 残:62.1
★スーパーハングオン（ミニライドオン）	8'31"61	LAP-BMXER（札幌）	エキスパート 残:69.4
シルクワーム（ジープ）	817,400	AVG-まいな（室蘭）	8面
忍者ウォーリアーズ（1P）	193,690	TRY（千歳）	5面 くの一
スーパー魂斗羅（1P）	11,100,860	TOM-Y・K（苫小牧）	2-4
ビジランテ	62,600	DECO（えにわ）	入荷3日目
忍	556,520	LAP-BMXER（札幌）	クリア
チェルノブ	359,400	LAP-Y・F（札幌）	クリア
ラビリンスランナー	710,910	HIE-PABU（恵庭）	クリア

ゲームプラザヴィクトリア　北海道

北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパー魂斗羅（1P）	10,914,880	りょうざん連合艦隊	2-3 イージー
究極タイガー	4,981,560	LAP-あいざっく	
チェルノブ	430,700	LAP-Y・F	クリア イージー
A-JAX	799,900	LAP-BMXER	7面
スーパーハングオン（エキスパート）	8'50"32	LAP-BMXER	ALL
ソニックブーム	723,730	LAP-BMXER	16面
熱血高校ドッジボール部	500,400	松濤二世（STV	2-5
パックマニア	841,420	LAP-Y.F	10面
レインボーアイランド	11,131,420	LAP-ANGEL ZENTAC	ALL
忍	540,840	LAP-BMXER	ALL

プレイシティキャロット八戸店　青森

青森県八戸市六日町33 ☎0178-44-4645

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ	2,34,70	お歌さん	1人プレイ マクラーレン
ミスターヘリの大冒険（点数部門）	983,070	ART-FOX 木村俊広	ALL 3機設定
ミスターヘリの大冒険（水晶部門）	残 30,000	ART-FOX 木村俊広	ALL
スーパー魂斗羅（1P）	10,823,200	泉 山	2周目1面
ぶたさん（1P）	512,473	ART-FOX 木村俊広	ALL
ヘビーバレル（1P）	1,561,000	すたすたの松坊主	ALL
A-JAX	1,053,300	お歌さん	ALL
シルクワーム（1P・ジープ）	1,702,000	MIN	9面
シルクワーム（1P・ヘリ）	1,224,800	むふふ,バカめノ	9面
レインボーアイランド（エキストラ）	2,359,190	木村 ART-FOX 俊広	11面

プレイシティキャロット仙台店　宮城

宮城県仙台市中央1-2-3 第一ビル2F ☎022-223-8380

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ	2'25"66	M.I	5人プレイ
忍者ウォーリアーズ（1P）	293,100	SDM	6面
サンダーブレード	5,227,550	SPREAM-SOL	全面クリア
シルクワーム（ジープ）	2,536,300	SPREAM-K.W	11面 (1P)
ギャラガ'88	2,174,760	SPREAM-KDD	全面クリア
スーパー魂斗羅（1P）	21,598,900	SPREAM-P.V	全2周クリア
チェルノブ	479,000	SPREAM-I.Z	全面クリア 3機
☆悪魔城ドラキュラ	999,900+α	SPREAM-P.V	7-1
パックマニア	2,048,910	A.I-BOSTON	20面
ぶたさん	655,880	SPREAM-I.Z	ALL

アビリティーズジャスコスクラム　宮城

宮城県泉市松森字後田45-1 ☎022-373-3887

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ（1P）	2'30"95	WAT（掬羅夢）	完全1人
ファイナルラップ（2P）	2'27"86	WAT（掬羅夢）	完全2人 協力者ZYX
シルクワーム（1P）	1,024,500	HAM（掬羅夢）	8面 ジープ
悪魔城ドラキュラ	400,200	ZYX（掬羅夢）	3周目4面
究極タイガー	4,261,260	BEAKER（掬羅夢）	エリア430
ぶたさん	1,183,510	INT（掬羅夢）	全面クリア
チェルノブ	287,350	ZYX（掬羅夢）	7面
ミスターヘリの大冒険	778,190	CHARGE-OBA	全面クリア
ギャラガ'88	1,297,900	ぱそ鈴木	5-29 クリア
ハイパークラッシュ	ゴール	BEAKER（掬羅夢）	空とんだ

宮城野原キャロットハウス　宮城

宮城県仙台市五輪1-10-7 ☎022-299-2817

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ（4P）	2'29"71	K. K	
シルクワーム（ヘリ）	768,500	π EPI	8面（1P）
シルクワーム（ジープ）	2,481,200	SPREAM-K. S	11面 (1P)
シルクワーム（2P）	3,600,700	KS+πEPI	トータル10面
悪魔城ドラキュラ	680,200	SPREAM-I. Z	5-2
チェルノブ	390,200	SPREAM I. Z	ALL
オペレーションウルフ	203,850	π EPI	空港
ギャラガ'88	1,693,060	SPREAM I. Z	5-29クリア
究極タイガー	6,267,170	EGA (001) P. Y	エリア600
忍	676,690	MGC (013) YMS	ALL

ゲームセンタータイリョウ　宮城

宮城県角田市角田字牛舘6 ☎0224-62-1384

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍	251,870	STARS--PLUMP	5-4
R・タイプ	980,000	MZ.	2-5
ドラゴンスピリット	1,173,800	PSI	9面クリア
ギャラガ'88	1,448,590	PSI	5-29 クリア
レインボーアイランド	14,431,850	S.V.C LAP	ALLクリア
熱血高校ドッジボール部	359,700	渡辺勇生	2周目の5面
テラフォース	784,300	DON。	ALLクリア
ブラックドラゴン	2,724,100	S.V.C POW	全面クリア 岩15
ダブルドラゴン	885,250	S.V.C MMI	ALLクリア
1943（2P）	3,994,660	STARS-PLUMP S.V.C SCM	ALLクリア

秋田キャロットハウス　秋田

秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビルB1 ☎0188-32-2868

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ（4P）	2'32"21	NIN	
ギャラガ 88	1,652,240	SPREAM-KDD	エンディング4
スーパー魂斗羅（1P）	10,780,440	SUPER7 伊藤	2-1
シルクワーム（ジープ）	2,313,900	NIN	11面
シルクワーム（ヘリ）	2,268,900	E-SWAT'S 管理人さんっ!©	11面
究極タイガー	4,564,830	YAMA	エリア454
ミスターヘリの大冒険（点数部門）	1,026,400	VIEGLE しんばくーん♡	全面クリア 3機設定
チェルノブ	344,150	BAKU（ばく）	全面クリア
パドルマニア（1P）	85,600	VIEGLE-十字架天使♡	5面 上級コース
セクションZ	99,520	VIEGLE Procyon	

ハイテクゾーンセガ山形　山形

山形県山形市七日町2-1-8 ☎0236-23-0080

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーブレード	5,012,800	ティーア（AYA）	ALL 残機1
ファンタジーゾーンII	5,051,100	J. H	ALL
スーパーリーグ	4,913,900	菊池 & 佐竹	1コイン 7試合目 8回表
バトルフィールド	2,581,100	YS. 小林靖博	ALL
ミスターヘリの大冒険（点数部門）	753,300	J. H	ALL
★エンゼルキッズ	999,981+α	AMI	ALL 残機15
パックマニア	478,550	YS.小林靖博	1コイン 7面
チェルノブ	231,650	AMI	1コイン 5面
パドルマニア（1P）	67,500	K.K 144	1Cシンクロナイズド面
パドルマニア（2P）	125,000	FNN-サンちゃん & K.K 144	ALL トータル

プレイゾーンジャック&ベティ山大前店　山形

山形県山形市東原町1-2-13 ☎0236-42-4212

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ（1P）	2'30"71	F. M	
ファイナルラップ（2P）	2'28"90	F. M	
忍者ウォーリアーズ（1P）	255,150	T. S	5面
オペレーションウルフ	168,250	S. T	5面
シルクワーム（1P・ジープ）	2,393,100	小 柳	11面
レインボーアイランド（エキストラ）	7,680,970	南原のブタ	35面
スーパー魂斗羅（1P）	11,086,120	SPREAM-DIG	2-4
ジェミニウイング（1P）	2,217,440	SPREAM-DIG	ALL
スーパークイックス	600,930	SPREAM-DIG	10面
★スーパーリーグ	10,000,000+α	F. M	残76510 13試合終了

ダイエーレジャーランド郡山店　福島

福島県郡山市大町1-4-5 ☎0249-34-2121

タイトル	スコア	スコアラー	備考
シルクワーム（1P）	3,086,500	くまきち	12面 1コイン
シルクワーム（2P）	4,336,100	デッパの高校生 DYE.S	11面 1コイン
ぶたさん（1P）	867,640	AIR-NEX-T.S	ALL チャンプ
悪魔城ドラキュラ	342,000	あさくんおう!	3-2
ミスターヘリの大冒険	872,780	AN-DYE,SZK	ALL 2機設定
パドルマニア（1P）	373,400	そるがわよう	シンクロ
ぶたさん（1P）	1,392,314	K. S	ランク33
アフターバーナーII（クレイドル）	ヒット 984	スー	（小中学生部門）ALL
究極タイガー	3,500,430	こんにちわ,というとそれは背中だった	エリア356
KOパンチ	963kg	ジャイアン	デブゴン

のあるかたは，とりあえず秋田ＣＨ，ＶＩＥＧＬＥ-ＥＶＥまで♥

★ハイテクゾーンセガ山形(山形)

●スペースハリアー(ＤＸ)，スーパーハングオン（ミニ）が50円になりました。

★ＤＬＬ郡山(福島)

●私は郡山から離れます！（常連Ⓢ）

●ダイエーのノートをもっと利用してください。

●ＴＥＬでの質問にはお答えしません。

★日立ＣＨ(茨城)

●ＮＡＺＯくん１号，早く帰って来てね。みんなウワサしてるよ，彼は今どんなゲームをしてるのかなあ？ってね。（２号より）

★上福岡ＢＣ(埼玉)

●当店のハイスコア表略号：１Ｃ→１コイン，ＳＢ→スペシャル・ボーナス，ＬＶ→レベル，５機残２→５機設定で残２機（※１回も残２以下になっていない）

●ファイナルラップがない今，ポールポジションIIにはまっている人が４人ほどいる…。（店員Ａ）

★ＰＣ鳥山(東京)

●今月から新しいバイトの桑高くんという

日立キャロットハウス　茨城
茨城県日立市鮎川町6-7-4　☎0294-34-1010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーブレード	3,236,170	破壊大帝II	ALL 5機設定
悪魔城ドラキュラ	321,600	マリナちゃん	2周目5面
究極タイガー	3,253,030	NEDAR！	エリア357
ザ・ディープ（1P）	112,300	闇　忍	3機 1コイン
スーパー魂斗羅（1P）	10,699,600	NAZO くん2号	2周目2面
チェルノブ	288,300	S. S	6面
シルクワーム（ヘリ）	601,900	NAZO くん2号	6面 1P
シルクワーム（ジープ）	578,200	NAZO くん2号	5面 1P
忍	563,390	H.K（AHP）	ALL
ミスターヘリの大冒険（点数部門）	680,900	DEM	ALL

ゲームセンターペガサス　埼玉
埼玉県春日部市粕壁上町4456　☎0487-52-3859

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者ウォーリアーズ（1P）	205,600	KRM	5面
ファンタジーゾーン	358,700	ABC	5面
チェルノブ	212,000	BEL	5面
ギャラガ'88	927,720	H,H	5-29
ミスターヘリの大冒険	287,000	BB	
シティボンバー	4,442,585	内藤	24面
ストリートファイター（テーブル）	501,100	ZAX	9面
フェアリーランドストーリー	226,470	O. H	27面
ローリングサンダー	376,300	H.N	10面
アウトラン（デュアルウェイ）	4'37"21	T. I	10面

ビッグキャロット　TOC店　東京
東京都品川区西五反田7-22-17 TOC内地下一階　☎03-494-2610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
悪魔城ドラキュラ	496,500	借金が返せないなら 妹はつれていくぞ	ステージ18
チェルノブ	345,650	あうりぁ〜 5パワーつもったぞ	ALL 残1
パドルマニア（1P）	415,400	HCM-MOLE	上級,1P, クリア
アフターバーナーII	ヒット 1,409	O.A.M，MRX	ALL
ヘビーバレル（1P）	2,635,000	邪道日本一 KELLY	永パ有 ALL
究極タイガー	9,934,870	少　年	エリア910
シルクワーム（ジープ）	1,529,400	ACT-もりくん	8面

筑波学園キャロットハウス　茨城
茨城県つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ（1P）	2'33"40	DME	ランクA
チェルノブ	97,050	WIZARD-WIN	3面
究極タイガー	3,564,800	TGC-NEB	2-5
スーパー魂斗羅	10,818,260	FIN & YUI	2-2 5機設定
シルクワーム（ヘリ）	683,200	FIN & YUI	7面 1P
熱血高校ドッジボール部	259,500	FANTASY-HI	2周目の中国
悪魔城ドラキュラ	73,300	や〜ぽん	2面
サンダーブレード	5,116,670	WIZARD-WIN	ALL

上福岡ビッグキャロット　埼玉
埼玉県上福岡市上福岡1-7　☎0492-64-9966

タイトル	スコア	スコアラー	備考
悪魔城ドラキュラ	504,000	NANDEMOⓇ	ノーマル20面 1コイン
サンダーブレード（スタンディング）	4,998,820	KC-END	ノーマル 5機・ALL
☆シルクワーム（1P・ヘリ）	2,511,900	TPC-プロジェクト A子（R-1）	ノーマル 12面
☆シルクワーム（1P・ジープ）	3,197,200	AAC-ABU	ノーマル 12面
シルクワーム（2P）	5,869,300	プロジェクトA子 AAC-ABU	ノーマル 12面
忍	712,240	KC-MFP (No20931)	5機・1up有 SB×15
ゲバラ（1P）	1,288,300	KC-EXECUTE	LV2・5機 残2・ALL
ミスターヘリの大冒険	584,430	KC-TPC-YEN	3機，ALL ノーマル
究極タイガー	10,000,000＋α	KC-NEL	3機 ノーマル
ツインビー（1P）	5,256,050	KC-EAF	ハード・7機 24面

プレイシティキャロット烏山店　東京
東京都世田谷区南烏山6-5-15駅前中央ビル1F　☎03-309-1848

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パドルマニア（1P）	124,100	穴うめこばばど MCK 上に同じ！	イージー 9面
ゲバラ（1P）	1,174,700	なんでもいいから MCK 上に同じ！	イージー ALL
ザ・ディープ（1P）	629,100	またかよこいつは， MCK 上に同じ！	イージー 4機設定
シティボンバー	3,971,950	とりあえずまたまた MCK 上に同じ！	20面
シルクワーム（ジープ）	2,350,000	永パは，あるけど MCK 上に同じ！	11面
シルクワーム（ヘリ）	1,066,100	TAK	9面
究極タイガー	772,360	さて私は誰でしょう ♡♡♡♡♡♡♡	エリア110
レインボーアイランド（エキストラ）	843,310	げろってハニー ぶらすたあ・げろ！	8面
ぶたさん（1P）	1,015,261	坂戸の北村君へ TEL 料金高いです	1コイン ALL
アフターバーナーII（シングルクレードル）	ヒット 1,230	こんにちは野崎敬二 です…以下略	ALL 4機設定

宇都宮キャロットハウス　栃木
栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10　☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ミスターヘリの大冒険	864,280	M,B-SP〃JUN	1コイン クリア
悪魔城ドラキュラ	368,500	M,B 宇都宮 ジョン万太郎	3-2 1コイン
ギャラガ'88	1,149,060	M,B 宇都宮 ONO	5-29
パドルマニア	357,800	M,B 鹿沼 Tyr	1コイン，上級 9面
究極タイガー	3,606,700	M,B 宇都宮Y'TS 宇塚正夫	エリア 381 2-6
ラビオレプス（エキスパート）	3,856,700	M,B ゆるしてチョ ンマゲのNANNO	ノーマル ノーミソ
忍	504,580	S,R,M DICK	1コイン クリア
ワンダープラネット	10,258,530	M,B 宇都宮 宇塚正夫	1C ALL 永パ無し
シルクワーム（1P）	993,200	M,B 宇都宮 宇塚正夫	9面ヘリタイ ム14:12
シティボンバー	5,584,710	M,B 宇都宮 ONO	20面 4-5

サンペデックナムコランド　千葉
千葉県習志野市谷津1-16-1 サンペデック6F　☎0474-77-5192

タイトル	スコア	スコアラー	備考
シルクワーム（ジープ）	2,718,500	CHAT-しるこわー む	11面 1P
シルクワーム（2P）	4,324,600	CHAT-女工哀歌 & THE JEEP	11面 トータル
究極タイガー	10,000,000＋α	謎のもんがーダンサ ーや	4-10のおやじ
チェルノブ	327,950	MRG-B・K	ALL
スーパー魂斗羅	10,873,780	CHAT の誰か	2-2 5人設定
ミスターヘリの大冒険	981,650	M・B-SP〃JUN	ALL 3機
☆悪魔城ドラキュラ	999,900＋α	MRG-MRI	8-1
ぶたさん	532,880	CHAT-ZAIKE	ALL
A－JAX	1,086,000	ACT-POO	ALL
熱血高校ドッジボール部	488,500	CHAT-ZAP	3-3 中国

プレイシティキャロット駒沢店　東京
東京都世田谷区駒沢2-1-1 山国ビル1F　☎03-424-5272

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ（スタンダード）	2'29"36	TOMO	(4人同時プレイ)
ファイナルラップ（スタンダード）	2'33"15	EXA 来い！	(1人プレイ)
オペレーションウルフ	197,900	EXA 来い！	通→ジャ→武 →休→収→空
アフターバーナーII	70,424,450	MAX-AIR-TN	ヒット 1186
ギャラガ'88	960,000	ナムコ万才	
究極タイガー	1,489,080	シ　ゲ	
スーパーハングオン シットダウン）	2'52"32	吉浜健だよーん	
ザ・ディープ	421,350	MGN がいない	11面
シルクワーム	766,700	AOU 行っていた EXA，早く来い！	ヘリ 7面

セントラルパーク　PART 1　埼玉
埼玉県川口市芝3732　☎0482-69-3828

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極タイガー	5,191,180	木村雅彦	エリア476 ノーマル
オペレーションウルフ	405,600	誰かさん	2周目ジャン グルノーマル
忍者ウォーリアーズ（1P）	申請スコアなし	20万点以上出した方 は受付まで！	1コイン０面 ノーマル
忍者ウォーリアーズ（2P）	申請スコアなし	20万点以上出した方 は受付まで！	共に1コイン ０面ノーマル
フルスロットル（70秒設定）	4'48"76	T，T	ALL ニトロ5個
ザ・ディープ（1P）	74,050	サラリーマン	1コイン，3面 ノーマル
ゲバラ（1P）	1,225,300	HTL-Y，N	1コイン，AL L，ノーマル

サンシャインゲームセンター　東京
東京都足立区西新井栄町2-3-4　☎03-887-6060

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII（クレイドル）	71,461,490	GMC-KOM(た) MAD(た)が金ヅル	ヒット1400 残0
マーブルマッドネス	206,320	宇宙植物 ANDY	94秒，ノーミ ス，1P
スーパー魂斗羅	10,813,900	でんがな(た)	イージー 2-2
ヘビーバレル	1,480,800	じょお	クリア 永パあるよん
ラビリンスランナー	566,800	高利貸しローン (らじあめ)	永パなし クリア
モンスターランド	残G 7,207	GMC-KOM(た) なん ででんかや？	ライトアーマ ーでんがな
パドルマニア	161,200	STI(た)スピオーネン	7面
シティボンバー	761,305	EXCHANGER のでし	4面たこじに
F－14トムキャット	3,738,650	恋のタイムトラベラ ー	
究極タイガー	1,439,030	ベーゴマ(た)	1-71000万 みえた

プレイシティキャロット経堂店　東京
東京都世田谷区経堂1-4-9　☎03-427-3485

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆シルクワーム（1P・ジープ）	2,987,900	MGN-僵屍ぐろにあ ん中国古来の妖怪	12面 1コイン
シルクワーム（1P・ヘリ）	1,772,500	MGN-いしにあん 八丈島のキョンシー	11面 1コイン
シルクワーム（2P）	3,515,700	MGN-ぐろにあん MGN-KOZUけ	トータル J11H08
ぶたさん（1P）	1,024,150	MGN-萩の月アレル ギーぐろにあん	ノーマル設定 champ
★ギャラガ'88	2,264,160	かまぼこで突然変異 まんごーんー＞ぬく	ノーマル設定 5次元クリア
スーパー魂斗羅（1P）	10,920,800	MGN-ぐろにあん (毎朝Sずる)	ノーマル設定 2-3
熱血高校ドッジボール部（面数優先）	5周目アメリカ	MGN-KOZUKE (本日てらずり)	どうすれば6 周も行くの？
ミスターヘリの大冒険（点数部門）	935,810	GDFK-BGM	ノーマル3機 1コイン
究極タイガー	3,623,540	EXP-WARRIOR	エリア416 2-8
スーパーパンチアウト（ヒットアベ，優先）	99.89%	みらくるはりぼー！ ひっ！めがずるう！	100万点 突破必修

ハイテクランドセガペルル　埼玉
埼玉県川越市脇田町3-6　☎0492-24-2407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
チェルノブ	237,200	美穂 RR	ノーマル
スーパー魂斗羅（1P）	11,027,720	EMBLEM らんさあⓇ	3機，2-4 イージー
忍	503,930	東松山の OM	ALL ノーマル
ミスターヘリの大冒険（点数部門）	416,090	IORI！いより	3機 ノーマル
ドラゴンスピリット	1,379,060	J. K	5機，ノーマル ALL
モンスターランド	G 6,021	EMBLEM らんさあⓇ	ALL ノーマル
サンダーブレード	3,429,430	EMBLEM みぽりん RR	ALL
アフターバーナーII（コマンダー）	ヒット 1,160	中島勇一	ALL
アウトラン（デスバレイ）	4'45"40	HRK	
スーパーハングオン（ビギナー）	2'52"30	美穂 RR	

プレイシティキャロット田町店　東京
東京都港区芝5-27-12　☎03-452-8349

タイトル	スコア	スコアラー	備考
シルクワーム（2P）	3,687,000	SSC-MYR SSC-Y，M	11面 8面
シルクワーム（ジープ）	1,842,800	SSC-MYR	9面
シルクワーム（ヘリ）	946,000	ACT-POO	8面
ファイナルラップ（4P）	2'30"96	ACT-IKU	
ミスターヘリの大冒険（スコア優先）	705,350	SSC-VAP	残1機 ALL
ミスターヘリの大冒険（ノーミス優先）	437,780	ACT-EMPTY	残5機 17440G
チェルノブ	229,250	ACT-IKU	1コイン 5面
忍	604,870	SSC-VAP	ALL 全面 2万ボーナス
熱血高校ドッジボール部（面数優先）	5,103,300	しげま	3周目 アメリカ
究極タイガー	10,000,000	Gen さん	エリア952

プレイシティキャロット笹塚店　東京
東京都渋谷区笹塚1-56-28 ルミエール笹塚　☎03-378-1208

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ（1P）	ラップ 2'31"05	ACT-生井いく	一人でやるの もおもしろい
ファイナルラップ（4P）	ラップ 2'28"16	Ⓡ	いく氏とⓇ氏 の2人の争い
シルクワーム（ジープ）	2,425,000	ATARI-KAD	11面
チェルノブ	331,900	ATARI-KAD	1コイン ALL
スーパー魂斗羅	21,262,120	ATARI-KAD	2周クリア 1コイン
究極タイガー	10,000,000＋α	本家てんぷら職人 (パチやん)	4-9，4回め 沙羅曼蛇
エンゼルキッズ（ロケテスト）	775,460	INFINITE- FLY	1C，ALL 人参が全てだ
アフターバーナーII	71,151,530	GMC-KOM(た) TOC がまぶしい	ヒット 1399 1C，ALL
レインボーアイランド（エキストラ）	10,130,700	謎の人	1コイン
超絶倫人ベラボーマン（ロケテスト）	136,100	Mr.たかあき 大先生	1コイン 19面

人が入りました。みんなでかわいがってあげてください。

●ファイナルラップも今さらながら入荷。

●もう冬も終わり，終冬ですね。

★ＰＣ経堂(東京)

●萩の月はうまい！なんでこの菓子がモンドセレクションに選ばれないんだぁ？少なくともコー○ーコーナーのシュークリームの数倍うまい！本当にこの世の食べ物とは思えない。メーカー三全が萩の月パーラーなんか作ったら私達は毎日かよっちゃうぞ！125円／個でこんな快楽が得られるなんて仙台の人は幸せだぁ！　常連一同

●山形のおしどりミルクケーキヨーグルトの味も捨てがたいものがある。　＞㊗＜

■担当：おいしそうな名前ですね。

★ＰＣ新宿(東京)

●当店のアフターバーナーII，フルスロットルともに100円です。当店に電話の際に，○○の○○です，と名のってもらえないかたには，あまり電話の受け付けはいたしておりません。最低限電話のマナーぐらいは覚えてください。

★ＧＢ高田馬場(東京)

ゲームイン大学院　東京
東京都世田谷区松原1-36-7　☎03-323-5534

タイトル	スコア	スコアラー	備考
シルクワーム（2P）	4,241,700	Z.,&Z.,の4番弟子	11面 トータル
ヘビーウエイトチャンプ	9,999+α	鎌田はジョージアでよっぱらったよ〜ん	全2周クリア
ぶたさん	974,500	部位愛死-NAO	1コイン ALL,1ミス
A-JAX	2,223,200	WIN,Z.,の2番弟子	ALL パ無 ノーマル
忍	654,770	SSC-VAP	1コイン,ALL,S 15
スーパー魂斗羅	21,267,240	ATARI-KAD	全2周クリア ノーマル
アフターバーナーII	999,999,990+α	FRS-N,O（Z.,の3番弟子）	ALLスロットルLOW無
シルクワーム（ジープ）	2,501,100	KZM（Z.,の4番弟子）	11面
★サンダーブレード	5,374,700	Z.,	1コイン3機 ALL
ミスターヘリの大冒険	912,000	でーもん	ALL 2機設定

ゲームインフォルム　東京
東京都武蔵野市境南町2-7-20　☎0422-31-3473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パドルマニア	47,860	K,S	
究極タイガー	1,547,690	ノンチ	エリア164
ラビリンスランナー	493,880	EXIT	ALL 1コイン
忍	328,630	ケイタ	1コイン
ミスターヘリの大冒険	583,920	でーもん	1コイン ALL
モンスターランド	681,490	伊藤政司	ドラゴン
ヘビーバレル	1,487,200	ノンチ	1コイン クリア
ギャラガ'88	409,290	TA	
ワードナの森	4,728,510	CAN	

プレイシティキャロット早稲田店　東京
東京都新宿区西早稲田1-8-14　☎03-202-0299

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆シルクワーム（1P）	5,173,300	Mr.まさし君	ジープ12面 ループ14面
シルクワーム（2P）	3,694,400	Mr.まさし君	ジープ12面 ループ6周
☆シルクワーム	2,464,300	Mr.Dr君！	ヘリ 12面 ループ3周
★スーパー魂斗羅（1P）	21,668,820	Mr.まさし君	全2周クリア
スラップファイト	7,202,380	Mr.まさし君	7周目 ヘルパー有
忍	586,520	Mr.Dr君！	1コイン 全面クリア
ぶたさん	435,020	サンタナの友達 SHYPER	1コイン 2ミスクリア
忍（必殺部門）	拳王に延髄斬り +2万	Mr.Dr君！のでしっ	ぎょったー♡
忍（必殺部門）	マンダラ すり抜け	Mr.Dr君！	あまい!っく
忍（必殺部門）	回しげり あおっ殺し	Mr.Dr君！	頼むからメシ食わせてくれ

プレイシティキャロット新宿店　東京
東京都新宿区新宿3-21-9　☎03-352-5346

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ	2'22"93	NRT /TECCHI	4人プレイ
★フルスロットル	3'25"48	NAV,BOO	ノーマル ニトロ3発
★シティボンバー	12,404,140	Tea'S-D	25面 2:00設定
レインボーアイランド（エキストラバージョン）	8,901,130	234・K・KEI -Y,I	ラウンド? 1UP設定無
☆シルクワーム（1P・JEEP）	3,498,700	KAS-緑の少年	12面
ギャラガ'88	2,017,080	MGN,S こと すてらにあん	全面クリア
ぶたさん	1,100,580	SLA-JAQ	全面クリア
ミスターヘリの大冒険	854,860	JAG-ドラ博士㊊	全面クリア
オペレーションウルフ	462,350	MOBY-D	2周目3面
ビジランテ	105,960	CRAMP BOY	全面クリア 1コイン

ゲームセンタープレジャーキャッスル　東京
東京都町田市原町田6-14-8　☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者ウォーリアーズ（1P）	322,820	RVS-R; YKA	6面 バングラーを見た！
忍者ウォーリアーズ（2P）	350,960	RVS-R; YKA RVS-TRI	ALL
A-JAX	734,900	RVS-TRI	ノーミス クリア
オペレーションウルフ	513,100	TMR-WIN	2-4 71%
熱血高校ドッジボール部	619,000	GGP-M, H	3-5
★ザ・ディープ	675,600	EXT-MGN-EXS	ALL 3設 残3
虎への道	88,870	RVS-GUN	3面
ドラゴンスピリット	1,213,620	EXT-CPU	ALL 旧バージョン
源平討魔伝	22,300	P. C-MURA	ALL 低得点クリア
究極タイガー	10,000,000+α	KAS-緑の少年	4-10

東久留米キャロットハウス　東京
東京都東久留米市東本町6-1-1 第1ビル1F　☎0424-75-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レインボーアイランド（エキストラ）	13,999,990	HYPER-KYA	クリア 連射 残2
レインボーアイランド（エキストラ・得点）	15,279,830	HTL-Y,N	31面 コマンド 8ケタ
シルクワーム（ジープ部門）	2,478,600	HYPER-KYA	11面 かくれ㊒
シルクワーム（ヘリ部門）	1,461,600	RAT-すぎ	8面 かくれ㊒
シルクワーム（2P共同）	4,283,700	SAT-ILS & びいにゃ	11面のラスト
グロブダー（エブリ5万）	313,350	めぞん一刻	1〜87 イージー 5機
アフターバーナーII（クレイドルタイプ）	ヒット 1,418	GMC-KOM㋟	クリア 4ミス
ギャラガ'88	1,554,730	[た]	ED♯4 稼げない…
A-JAX	1,830,400	Ⓓ	イージー ALLクリア
ライフフォース（青・3機設定）	10,000,000+α	めぞん一刻	17-6 残機33残し

ゲームブティック高田馬場　東京
東京都新宿区高田馬場3-2-15 第26東京ビル　☎03-362-9300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ（スタンダード）	2'19"11	FUL	4人体制 ノーマル
☆シルクワーム（1P・ジープ）	3,503,900	Mr.まさし君	1コイン12面 ループ5
シルクワーム（2P・ヘリ）	1,978,100	マルチらいずぇ	1コイン 11面
ロードブラスター	899,590	EXCHANGER	ラリー11
チェルノブ	392,300	V. A.	1コインALL ノーマル
ぶたさん（1P）	413,184	AAA	ノーマル
ワールドスタジアム	17:17	H-R	
スペースハリアー	19,929,990	RONMEL	16面
ハリウッドヒート（PB）	23,066,680	谷口 蛙	
ハイスピード（PB）	5,461,260	XAX	

亀戸キャロットハウス　東京
東京都江東区亀戸2-20-3　☎03-683-4465

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ（1P）	2'29"95	REC-CHIR	
★忍者ウォーリアーズ（1P）	339,930	MIRAGE-ULCER	ALL
シルクワーム（ジープ）	2,577,000	REC-中村由真	11面 1P
シルクワーム（2P）	4,292,700	REC-中村由真	11面 トータル
☆悪魔城ドラキュラ	999,900+α	MIRAGE-ULCER	5-3 1コイン
チェルノブ	321,650	MIRAGE-BK	7面
スーパー魂斗羅（1P）	11,060,740	大島3丁目のスパイ	2-4 イージー
究極タイガー	10,000,000+α	MIRAGE-MAX	4-5
レインボーアイランド	32,653,720	T. J	ALL ザップ10
忍	598,540	REC-TKM	ALL

ゲームセンタープレイシャトー　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109泰光ビル2F　☎045-251-8340

タイトル	スコア	スコアラー	備考
シルクワーム（ジープ）	2,337,200	HTL-GIL	11面
忍者ウォーリアーズ（1P）	238,010	FEL- NEOmkII	5面
悪魔城ドラキュラ	579,500	FEL- NEOmkII	3周目4面
スーパー魂斗羅	21,471,920	FEL-ILG- K・M	ALL
ギャラガ'88	1,297,870	茂木雅夫	5-29
忍	492,560	DARK ELF	ALL
ソニックブーム	223,350	DARK ELF	6面
ラビリンスランナー	1,2240,080	FEL- NEOmkII	ALL
ぶたさん	728,990	バルタン星人2	ALL
ファイナルラップ（4P）	2'32"15	PSC-ABA	

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
東京都豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1　☎03-943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パドルマニア（1P）	589,800	HCM-MOLE	ALL 上級コース
★チェルノブ	492,000	KAS-緑の少年	ALL
ザ・ディープ（1P）	592,800	EXT-EXS	14面
モンスターランド	残りゴールド 6,874	うらびでお職人	ALL
ミスターヘリの大冒険	1,087,900	HTL-Y,N	ALL
ギャラガ'88	1,816,540	からすやまの太田貴子	5-29クリア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	8'41"63	AMM-田中	エキスパート 接触3回
シルクワーム（ジープ）	2,668,500	元祖しるこワーム	11面永パなし 直後に打切
APB	447,760	ACU-KEI	ATARI製品 珍品です
XYBOTS（1P）	487,500	ボミオス藤嶋（たまにぢになる）	20面 1コイン

ゲーム中央プラザ　東京
東京都三鷹市下連雀3-43-28 創英ビル1F　☎0422-46-4407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
シルクワーム（ジープ）	2,468,400	TRK	11面
ストリートファイター（1P）	563,800	N,N	記載なし
☆悪魔城ドラキュラ	1,000,000+α	CHAT-YAM	6-2
スーパー魂斗羅（1P）	10,982,460	EXGANDER	2-3
チェルノブ	317,300	HTL-バイオX	記載なし
パドルマニア（1P）	237,600	堀木雄一	シンクロナイズド
究極タイガー	7,455,720	みさと	3-10 720面
ギャラガ'88	1,541,470	EXGANDER	ALL 5-29
ソニックブーム	426,340	EXGANDER	2-4 10面
ザ・ディープ（1P）	76,800	オノゼミナール	3面

プレイ・アイシー鶴巻店　神奈川
神奈川県秦野市鶴巻1183　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極タイガー	4,058,340	ARC-VGC	エリア407
ザ・ディープ（1P）	138,200	中 村	4面 5機 イージー
ソニックブーム	562,860	井沢輝男	14面 5機 イージー
ギャラガ'88	1,301,230	ARC-SUP	5-29 クリア
スーパー魂斗羅（1P）	10,811,160	You 吉くん	2-2 5機 ノーマル
スーパー魂斗羅（2P）	10,931,320	You 吉くん コケコッコ竜太	2-3 5機 ノーマル
特殊部隊UAG（2P）	1,921,950	You 吉くん UMIBOUZU	クリア ノーエブリ
オペレーションウルフ	412,900	GOOT	2-2
レインボーアイランド	2,197,310	よっけ	C 10,S×10 永パなし
アフターバーナーII	ヒット 1,185	ORH-IYE	イージー

プレイシティキャロット西荻店　東京
東京都杉並区西荻北3-1-9　☎03-397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ（デラックス）	2'18"25	TGS RX,AO NEG T,M,C	4シート設定 4人プレイ時
ファイナルラップ（デラックス）	2'20"98	TECCHI TMS-TGS	同上 2人プレイ時
忍者ウォーリアーズ（15インチ）	328,530	FREEZIN'	1P 6面ラスト前
アフターバーナーII（ダブルクレイドル）	ヒット 1,294	OUT 氏	1コイン ALL
アウトラン（デュアルウェイ）	4'34"87	YAKKUN	75秒イージー
チェルノブ	336,200	合格おめでとう	5人設定 ALL
パックマニア（11面設定）	806,840	TMS-TGS	5匹イージー ALL残2匹
スーパー魂斗羅（1P）	11,047,200	松ちゃんコンビ ヘコッ	2-4
レインボーアイランド（エキストラ）	36,603,960	FREEZIN'	ALL残5人 C&SALL
バブルボブル（2Pトータル）	8,201,560	HKR-中山美穂 HKR-RIM	各1コイン 5匹 ALL

花小金井キャロットハウス　東京
東京都小平市花小金井1-9-20　☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
悪魔城ドラキュラ	325,700	ZED	1コイン 13面
チェルノブ	204,100	DEATH	4面
ミスターヘリの大冒険（点数部門）	1,031,140	MYA	3機設定 ALL
シルクワーム（ヘリ）	301,200	爆突マンゴーン	5面
究極タイガー	9,528,640	HYP-ジンジャウオーリアーズ	エリア920 (4-9)
パドルマニア	全面クリア	キャクチーンの息子	中級
ギャラガ'88	846,470	走れカルノフ	5-29
パックマニア	685,020	T・K	9面
忍	384,300	瀬野明君 大学合格おめでとう	ALL
R・タイプ	1,405,600	PC エンジン買うぞ	2-5

大船キャロットハウス　神奈川
神奈川県鎌倉市大船2-16-45　☎0467-47-4814

タイトル	スコア	スコアラー	備考
シルクワーム（ヘリ）	1,550,800	OBC	11面
シルクワーム（ジープ）	2,527,600	たくみ	11面
スーパー魂斗羅	11,041,780	林野恭介	2-4 ノーマル
チェルノブ	414,850	VMT-ABU	全面クリア ノーマル
★パドルマニア（1P）	633,800	ECM-Z・BOY	上級ALL 90秒設定
究極タイガー	6,026,500	ECM-FISCHER	エリア600 3-5
パックマニア	1,217,880	ECM-FISCHER	20面 5匹設定
ギャラガ'88	1,591,160	CCV	5-29 クリア
シティボンバー	3,776,275	ECM-ぶんご	19面 ノーマル
シルクワーム（2P）	2,942,400	ECM-PON ECM-Z・BOY	11面 2Pトータル

●数か月前の号まで当店の住所が誤って掲載されていましたが，正しくは新宿区高田馬場3-2-15。さかえ通りを駅側から入って左側ですよ～。
●ドルアーガ，イシター，源平もあります。
★ＰＣ巣鴨(東京)
●この号がでる頃にはＡＴＡＲＩの『720°』と，同社最新作『ＢＬＡＳＴＥＲＯＩＤＳ』（アステロイドのリメイク）が入っているよん。今ＡＴＡＲＩが熱い！熱い！熱い！
★ＰＣ西荻(東京)
●中央線に乗ったらぜひＰＣ西荻まで遊びに来てください。そして「ＦＬを楽しむ会」のプレイを観戦しよう。
●ＫＹＳ＝マブー連絡せよ　from KTN
★花小金井ＣＨ(東京)
●当店にもファイナルラップが設置されました。
★ＰＣ早稲田(東京)
●最近当店では「忍」の究極奥義が流行しています。言ってみれば，いかに大道芸を極めるかということです。
★東久留米ＣＨ(東京)
●SDIの記録がついに5,000万点以上でうま

プレイシティキャロット伊勢佐木店　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95　☎045-252-1164

タイトル	スコア	スコアラー	備考
シルクワーム（ジープ）	2,442,600	EXTREMER B-T	11面
シルクワーム（ヘリ）	903,800	KCN	8面
忍	489,330	DARKELF	
サンダーブレード	4,434,990	KFA	ノーミスクリア
究極タイガー	1,286,120	私が ZEXAS の弟子 KAS-LTD	エリア156
ドラゴンスピリット	1,394,580	KCN	
ぶたさん	557,630	SHO	
わんぱくモンキー	90	KCN	

ゲームインカナザワ　石川
石川県金沢市安江町3-4　☎0762-32-3526

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エンゼルキッズ	542,950	くまさん・桃川	ALLクリア
チェルノブ	236,250	TRT	5面
アフターバーナーII	66,509,910	OSA	ALLクリア ヒット950
ミスターヘリの大冒険	289,060	XYZ・冴羽リョウ	4面
ソニックブーム	230,150	絶不調の F.K	6面
ギャラガ'88	1,208,930	KEIBU	5-29
パックマニア	363,970	RUSTIC-KUN	8面
熱血高校ドッジボール部	2,440,700	コナちゃん	2周目3試合
ファンタジーゾーンII	545,400	白山人	7面 コイン32750
忍	302,330	コナちゃん	ALL

がらんがらんG　長野
長野県駒ヶ根市赤須東6-23　☎0265-83-4123

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII（ヒット）	1,226	Lucky7 1/2TM NOW WIN!	クリア 残0
忍者ウォーリアーズ（1P）	253,090	P. ST HIRO ちゃん	6面 むずい
究極タイガー	10,000,000＋α	Lucky7 1/2TM NOW WIN!	エリア991 5-2 残3
★スーパーハングオン（ライドオン）	4'31"41	P. ST MetroR!	アジアコース クリア
熱血高校ドッジボール部（1P）	3,103,100	P. ST PAL!	3周目 アイスランド
ハレー彗星	6,837,970	P. ST YAWARA!	エリア43 2周目
飛翔	10,000,000＋α	NOW WIN! Buchi 2人達成	18周目残6 残12
スラップファイト	8,896,840	Lucky7 1/2TM APO	255＋α 24周目
ライフフォース（RED）	10,000,000＋α	NOW WIN! オペラ男 2人達成	19周目2面 20周目2面
スクランブルフォーメーション	10,000,000＋α	Lucky7 1/2TM 西村みっちょん	6周目の最後

ウィルトークタイトー　神奈川
神奈川県港南区上大岡西1-10-9　☎045-843-7560

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コンチネンタルサーカス	5,551,260	鍋倉和也	全面クリア
忍者ウォーリアーズ	306,600	深沢正信	
フルスロットル	1,586,120	高橋修二	3'57"06
究極タイガー	2,964,570	鍋倉和也	エリア286
アフターバーナー	6,079,270	鍋倉和也	全面クリア
ストリートファイター	602,600	深沢正信	
スーパーハングオン	20,186,640	深沢正信	シニアコース
オペレーションウルフ	504,600	深沢正信	ヒット76%
ギャラガ'88	877,770	佐藤兼一	(4-29)
熱血高校ドッジボール部	579,200	東山たけし	2周目 アメリカ

ゲームセンター大野プレイランド　福井
福井県大野市陽明町1-1401　☎07796-5-1146

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍	618,310	EXTEND-A.S	ALL SP 15回
究極タイガー	5,720,190	EXTEND-A.S	
特殊部隊UAG（1P）	1,358,000	北斗の源	ALL
特殊部隊UAG（2P）	1,506,100	GEN. A.S	ALL
アフターバーナーII	62,176,290	Y.N	ヒット680 ステージ19
パックマニア	493,940	THE AS	1コイン8面（全11面制）
レインボーアイランド（旧バージョン）	24,084,910	TSP	ALL C 10.S-10
ブラックアタック	738,900	Y.S	ALL
ブラックドラゴン	2,137,350	GG-KM	ALL

プレイシティキャロット松本店　長野
長野県松本市中央1-3-7 セントラルビルB1　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ギャラガ'88	1,522,020	MBX-宮下	5-29 クリア 残2機
パックマニア	717,830	MBX-GIL	面数不明
ファイナルラップ（3P）	2'28"63	恵一 and 恵美	
スーパー魂斗羅	10,787,620	Lucky7 1/2TM SUPERLEE 2	2周目2面
チェルノブ	328,950	恵一 and 恵美	ALL
忍者ウォーリアーズ（1P）	204,830	Lucky7 1/2 TM YAL	5面 キャラ〈ノー
アフターバーナーII（コマンダータイプ）	ヒット 1,215	Lucky7 1/2 TM RND	ALL
A-JAX	1,704,600	Lucky7 1/2 TM H.I.M	ALL
ミスターヘリの大冒険（点数部門）	814,550	MBX-GIL	ALL
タッチダウンフィーバー	全5戦勝利	TARO さん	1コイン

プレイシティキャロット長岡店　新潟
新潟県長岡市大手通1-4-9 メゾン大手1F　☎0258-36-0991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ（2人プレイ）	2'44"30	迷のハイスコアラー AAAAA	スタンダード 入荷初日
チェルノブ	389,650	FGK-BIG K	7面途中
スーパー魂斗羅	10,812,300	JOB-あつし	2-2
シルクワーム（2P・トータル）	3,986,300	ワンダー・ブックとなりた	11面
シルクワーム（1P・ジープ）	1,543,700	NASKA-AGK	8面
ラビオレプス（エキスパート）	10,165,800	JOB-あつし	ALLリボン ノーミサイル
悪魔城ドラキュラ	828,800	耳村	32面
究極タイガー	4,178,560	NASKA-AGK	エリア430
ミスターヘリの大冒険（残りMONEY）	$23,040	NASKA-SOL	ALL
スーパーハングオン（シットダウン）	4'55"71	FGK-早乙女乱馬	アジア 接触1回

朝日町キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市朝日町1-6-1　☎0552-51-0348

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ	2'29"78	SCORED BY USAMI	4人プレイ
シルクワーム（ヘリ）	2,181,700	C & P-ILM	11面
シルクワーム（ジープ）	2,710,300	万札-C・A 2千円	11面
シルクワーム（2P）	3,477,500	C & P-ILM C & P-ZAP	11面（トータル）
スーパー魂斗羅（1P）	10,958,980	C & P-ILM	2-43
スーパー魂斗羅（2P）	10,772,200	JNY-D・S JNY-究極ハゲ	2-1 ボス
ギャラガ'88	607,150	ミスター X	5-25
忍	464,160	万札-C・A2千円	1コイン クリア
究極タイガー	2,148,090	SETTI	エリア213
スーパーハングオン	50,860,170	DAZ	ステージ14

パソコンシティ2000　長野
長野県伊那市大字伊那3446-21 シマダヤストア2F　☎0265-73-6226

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	3,668,300	オペラ男	6周目3面
R・タイプ	860,500	IWACHAN	
グラディウス	1,115,200	とろりん	
モンスターランド	3,513,470	GET	
アルゴスの戦士	701,730	TOP	
スターフォース	2,222,200	とろりん	23面
1942	455,240	FSX	
A-JAX	1,105,500	ERP	1コイン 8面
ジェミニウイング	1,970,670	ERG	1コイン 全面クリア
ラビオレプス	1,088,300	ULF	1コイン 7面

ウィルトークタイトー古町店　新潟
新潟県新潟市西堀前通り6番町909　☎025-224-4838

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レインボーアイランド	71,450,310	FGK-ZERO	残機5
A-JAX	1,752,800	AM. I.	全面クリア
オペレーションウルフ	137,950	FAGY	
アフターバーナーII	ヒット数 1,471	SOH	全面クリア
虎への道	458,480	MAM いしやま	1クレジット 残機6
ストリートファイター	677,000	ヤマダ	
特殊部隊UAG	1,430,800	FGK, MAI	全面クリア
SRD	1,548,140	FGK, クリ丸	
忍者ウォーリアーズ	284,120	AM. I (2クレジット)	ALL タイムアップ
究極タイガー	3,312,970	FGK-R-TYPE 356	

善光寺キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市善光寺町1-18-16　☎0552-32-5904

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極タイガー	3,614,500	DAZ UNI のちーふ ぼちゃ	エリア356
ギャラガ'88	1,243,840	SPY ZAP ムシクン	ALL
パドルマニア	176,600	DAZ UNI 本田	8面（上級）
シルクワーム（ヘリ）	899,000	SPY ZAP ムシクン	
シルクワーム（ジープ）	2,763,300	SPY ZAP ムシクン	
悪魔城ドラキュラ	261,000	DAZ UNI 本田	2周目2面（8面）
熱血高校ドッジボール部	9,999,990	DAZ UNI 本田	6周目 アメリカ
忍	620,110	DAZ UNI B・I	ALL
ミスターヘリの大冒険	789,750	DAZ UNI 本田	ALL
テラフォース	1,737,900	DAZ UNI 本田	ALL

YPエンゼル　岐阜
岐阜県多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
熱血高校ドッジボール部	438,700	BBC	
ドラゴンスピリット	483,630	フジ山II	
ギャラガ'88	773,730	YOU	
アフターバーナー（シティータイプ）	66,782,910	HIT AGV	
パックマニア	677,510	YOU	
ソニックブーム	403,100	SOS	9面
バトルフィールド	442,600	FMI	決戦
R・タイプ	613,400	BBC	
ミスターヘリの大冒険	607,300	SOS	
忍	311,450	SP	

プレイシティキャロット金沢店　石川
石川県金沢市片町2-8-20 児玉ビル1F　☎0762-21-9457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ（1P）	2'31"86	ぱあっちILL ver.4.1	CAR♯3レイトンマーチ
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'49"98	ぱあっちILL ver.4.1	アフリカ 55秒イージー
スーパーハングオン（ミニライドオン）	4'54"90	やんちゃ姫	アジア 55秒イージー
スーパーハングオン（ミニライドオン）	6'51"63	XYZ-冴羽リョウ	アメリカ 55秒イージー
スーパーハングオン（ミニライドオン）	9'00"75	Shin しゃん	ヨーロッパ 55秒イージー
ぶたさん（1P・クリアタイム）	9'22"	ぱあっちILL ver.4.1	1コイン チャンプ
忍者ウォーリアーズ（1P）	193,790	ぱあっちILL ver.4.1	1コイン5面 〈ノー
悪魔城ドラキュラ	226,700	やむくん	1コイン10面 (2-4)
ロードブラスター	3,136,510	KAO-SOFINA 氏 日本一イイイ!	1コイン 45面
忍	513,580	KPY-コナちゃん	1コイン ALL

プレイシティキャロット甲府中央店　山梨
山梨県甲府市中央2-12-22　☎0552-32-2429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
シルクワーム（2P）	4,188,400	C & P ILM-ZAP	1コイン 11面
シルクワーム（ジープ）	2,811,200	DAZUNI TN-KO	
ぶたさん	985,550	MOBY-D	1コイン ALL
スーパー魂斗羅（1P）	11,106,740	C&P ILM	1コイン 2周目4面
ファイナルラップ（BEST LAP）	28:58	DAZUNI てらちん	
忍	649,320	AS-DAZUNI B・I	1コイン ALL
熱血高校ドッジボール部	5,678,900	DAZUNI D・H	2周目 アメリカ
パックマニア	851,810	AS-DAZUNI B・I	11面
パドルマニア（初級）	71,050	MOBY-D	9面
モンスターランド	5,987 ゴールド残し	DAZUNI てらちん	1コイン ALL

プレイシティキャロット静岡店　静岡
静岡県静岡市紺屋町8-17　☎0542-51-4653

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極タイガー	4,347,560	KOSHIONAO	
ラビオレプス	3,745,000	真弓倫子	ノーミサイル クリア
ぶたさん	543,500	ようだ	ノーミス クリア
テラフォース	712,200	RS	1コイン 全面クリア
R・タイプ	1,015,700	JMAC	
ギャラガ'88	1,064,840	見習数 AM	5-29
モンスターランド	残り 3,610G	スズキ	全面クリア
ミスターヘリの大冒険	586,770	AYA 我羅道	
SRD	1,477,690	なかじままさよし	3-7
ゲバラ	741,000	フジタ	

りました。当店のグロブダーは50円3ゲーム，ランクイージー5機設定の50,000エブリです。常連の龍くんはやりはじめて3週間たたぬ内に1～84までいった。へ・へんたい…。　NBR-㋱

★ナムコ・東京西事務所

●西東京のキャロットを統括している東京西事務所で発行している『キャロットクラブ』をご存じですか？ビデオゲームの評論，イラスト（あのHAN．S君がスタッフとして参加しています）等，内容盛りだくさんの情報誌です。見城こうじ氏も協力しております（インタビュー，執筆等）。

ご希望のかたはご自分の住所を書いた封筒と60円切手を同封の上，〒167 東京都杉並区上井草1-9-23（株）ナムコ　東京西事務所内『キャロットクラブ編集部BM5』係までどうぞ。　〔編集長㊦〕

★ゲームセンタープレイシャトー(神奈川)

●ファイナルラップがただ今大人気！当店では現在4人プレイですが，8人プレイまで拡大の予定(4月中)。

●グラディウスII 3台設置，¥50プレイ！

★PC長岡(新潟)

プレイシティキャロット両替町店　静岡
静岡県静岡市両替町2-3-27　☎0542-55-1037

タイトル	スコア	スコアラー	備考
シルクワーム（ジープ）	2,502,800	SPREAM -FKS	11面
シルクワーム（ヘリ）	2,230,500	SPREAM -FKS	11面
スーパー魂斗羅（1P）	21,356,500	SPREAM -FKS	ALL
悪魔城ドラキュラ	662,300	SPREAM -FKS	3-4
A-JAX	2,340,900	SPREAM -FKS	ALL
チェルノブ	369,200	SPREAM -FKS	ALL
シティボンバー	8,031,255	SPREAM -FKS	6-4
ギャラガ'88	1,532,960	SPREAM -FKS	ALL
ぶたさん	743,920	EXTEND-舞那	ALL
レインボーアイランド	55,385,520	PHOENIX	ALL

プレイシティキャロット豊橋店　愛知
愛知県豊橋市駅前大通り1-12　☎0532-55-8611

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ	2'25"96	AGF&IMM㋟ &UUU㋟&MRX	他P.ペップ 6人プレイ
アフターバーナーII（ヒット部門）	1,461	UUU㋟	クリア 1ミス
サンダーブレード	5,261,240	VRC-MSS	クリア
スーパー魂斗羅（1P）	1,170,300	VRC-MSS	2周目4面
シルクワーム（1P・ジープ）	2,412,800	VRC-MSS	11面
シルクワーム（2P）	3,862,800	VRC-MSS IMM㋟	11面ヘリがへた!ごめん
究極タイガー	10,000,000＋α	･F･	エリア936
★モンスターランド	残りゴールド 7,216	UUU㋟	クリア,セラミックライト
チェルノブ	322,900	IMM㋟	クリア
★オペレーションウルフ	581,600	社長の友達	2周目5面

プレイプラザ・ハスラー　愛知
愛知県小牧市弥生町158-5　☎0568-73-5698

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファンタジーゾーンII	7,731,700	TAKAHISA-鶴崎	ノーミス クリア
チェルノブ	219,750	TAKUO-蒴木	4面
忍	208,940	KATSUNORI-田川	5-1
パーフェクトビリヤード	290,600	TOMIO-中崎	13面
ギャラガ'88	540,330	MASAYUKI-小島	5-23
モンスターランド	4,863,600	TETSUYA-平松	ALL ゴールド3993
ソニックブーム	271,340	TAKASHI-横井	7面
テラフォース	814,000	MASAYUKI-小島	ALL
ワードナの森	2,162,670	MASAHIRO-倉持	ALL
クエスター	513,100	TOMIO-中崎	23面

ウィルトークタイトー三島店　静岡
静岡県三島市一番町11-14　☎0559-72-1194

タイトル	スコア	スコアラー	備考
オペレーションウルフ	547,800	XAM 改め RTT	2周目の5面 78.1%
レインボーアイランド	18,035,390	NTT	C-10,S-10 ALL
パックマニア	535,100	TEAM NBA (MAI-E)	11面
忍者ウォーリアーズ（1P）	230,260	RTT（レーシングチームタイトー）	6面 くノー
究極タイガー	2,531,680	AOI. H	エリア240
A-JAX	1,974,900	AOI. H	7面
ザ・ディープ	98,050	CBX	4面 1コイン
ウルトラクイズパート5	68問	AOI. H	70問

星ヶ丘キャロットハウス　愛知
愛知県名古屋市千種区井上町72　☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ（4P）	2'26"00		
ファイナルラップ（2P）	2'27"15		2人で同タイム!
ファイナルラップ（1P）	2'35"56		
悪魔城ドラキュラ	437,800	GMC-こうもり㋟	3-5 ノーマル
チェルノブ	335,900	ZAT	
ぶたさん（1P）	829,120	GMC-運がええ! 遊び人-こみなみ	ランク18
☆シルクワーム（1P・ジープ）	3,298,500	GMC-STI㋟	12面 50万ボーナス有り!
レインボーアイランド（エキストラ）	9,999,990	全コマンドを使えば誰でもいく!	24面 C-8
アフターバーナーII（ヒット数）	ヒット-1,385	GMC-KOM に 1,000円取られた!	クリア こうもりパターン
パドルマニア（1P・1分20秒設定）	611,200	HCM-MOLE	上級コース 1コインクリア

ゲームセンターニュースター　三重
三重県津市江戸橋1-130-7　☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
チェルノブ	390,800	ZAT	全面クリア
パドルマニア	84,000	JRA	1コイン8面 C級コース
ミスターヘリの大冒険（点数部門）	1,013,480	長瀬の使者	1コイン 全面クリア
ミスターヘリの大冒険（点数部門）	850,170	JHONY-KEY (SEP)	全面クリア
ミスターヘリの大冒険（マネー部門）	$26,040	長瀬の使者	1コインノーミスクリア
究極タイガー	4,247,210	長瀬の使者	2周目8面 エリア420
ギャラガ'88	562,290	?	5-24
ポケットギャル	27,700	A,KOBA	4人クリア
飛翔	10,000,000＋α	長瀬の使者	19周2面 残機31

ゲームランドウイング　静岡
静岡県島田市御仮屋町8788-1　☎05473-6-1991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者ウォーリアーズ（2P）	200,510	ELPEYAGC-REX!KAMIR	ノーマル 4面
忍者ウォーリアーズ（1P）	173,690	ELPEYAGC! REX!	ノーマル 3面
レインボーアイランド（エキストラ）	9,999,990	9-3 (35面)	
シルクワーム（2P）	4,416,000	ELPEY-REX KAMIRY	ノーマル 11面
シルクワーム（ジープ）	2,558,500	ELPEY-REX AGC !	11面 ノーマル
シルクワーム（ヘリ）	1,213,600	ELPEY-AGC REX !	7面 ノーマル
チェルノブ	292,700	久びさのハイスコア	7面
ミスターヘリの大冒険（水晶部門）	$18,520	AGC-	ALL
ミスターヘリの大冒険（点数部門）	1,083,220	ELPEY-SPLENDI	ALL
ファイナルラップ（2P・デラックス）	2'29"33)	やったね	ノーマル

ゲームプラザイエローハット　愛知
愛知県名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-452-5602

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ（デラックス）	2'21"96	P㋟+LGI+EB +でぶごん	4人プレイ
シルクワーム（ジープ）	2,509,500	GMC-STI ㋟	11面 1P
シルクワーム（2Pトータル）	4,271,600	GMC-P ㋟ & ルート2	11面
悪魔城ドラキュラ	765,900	でぶごん	5-5
スーパー魂斗羅	11,800,000	MAD ㋟	2-4
パックマニア	全23面クリア	HCM-てった	5機設定にて
アウトランVerII（ストーンヒル）	4'35"31	GMC-P㋟	分岐ミスでD→Cへ!!
アウトランVerII（ヴァインヤード）	4'38"90	HCM-てった	敵車イージー
アフターバーナーII（ダブルクレイドル）	1,514	禁断のツミコミ & Hボタン連射	クリア タコミスあり
バルトリック	404,890	鳥人ばあ〜ば	2-1

ゲームセンターアスター膳所店　滋賀
滋賀県大津市馬場町1-13-9　☎0775-25-1120

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII	999,999,990	MITCHY	ヒット-870
究極タイガー	7,006,620	Sgt,Pepper	エリア694
忍者ウォーリアーズ	130,220	NAM	3面
ファンタジーゾーンII	6,727,500	Sgt,Pepper	ALL
ラビオレプス（ノーマル）	6,502,700	YUPPLE TALL-P	ボーナス有 ALL
レインボーアイランド	87,172,690	ブリバリのNAM	ザップ9回
A-JAX	785,700	サブ	ALL
忍	319,010	山元博志	ALL
シルクワーム（ジープ）	2,325,400	Sgt,Pepper	11面
スーパー魂斗羅	10,792,420	Sgt,Pepper	2-2

ゲームコーナーアップル　静岡
静岡県静岡市東千代田1-7-8　☎0542-61-9109

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパー魂斗羅（1P）	10,826,580	EXTEND-FRO-舞那	2-2
ストリートファイター	661,100	太田	
忍者ウォーリアーズ（1P）	225,190	TMY	ステージ5
フルスロットル	1,315,300	池田貫信 PNノーザくてぶたい	1C ALL RIR3
アウトラン	3'38"81	岡島 晃	
A-JAX	2,059,000	望月紀嘉 KNY	1コイン ALL
究極タイガー	10,000,000＋α	おぎのあつし (A.Oさん)	エリア960で達成
アフターバーナー	319,859,290	CAL	ヒット1142
チェルノブ	286,550	EXTEND-FRO-舞那	7面
オペレーションウルフ	529,650	太田	

天野スポーツゲームコーナー　愛知
愛知県西尾市高砂町41　☎0563-56-2670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパー魂斗羅（1P）	11,066,200	ASG-Y,W	2-4
エイリアンシンドローム	2,913,300	SATOMI-I	5-5
シルクワーム（ヘリ）	880,900	ASG メチャンコツヨイ	8面
究極タイガー	7,085,330	MINS	エリア684
ラビオレプス	4,839,800	究極超人-R	ノーマルコース ㋭アリ
オペレーションウルフ	515,650	ASG-Y,W	2-4
ぶたさん	362,840	TINYAN-I	全面クリア
忍	608,720	ASG-Y,W	全面クリア
虎への道	248,240	H,N	
忍者ウォーリアーズ（1P）	329,120	ASG-Y,W	全面クリア

ビッグキャロット京都　京都
京都府京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14　☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブラックドラゴン	3,340,450	岩石ボーナス1個失敗した RYO	ノーミス ALLクリア
究極タイガー	1,000,000＋α	GEK	エリア970 (5-1)
R・タイプ	1,007,700	M･BOY	ノーミス ALLクリア
ラビオレプス（ノーマル）	6,064,000	うぷぷの水島み〜な♡	ノーミス,ミソ,リボン付
チェルノブ	326,850	KYU	ALL
ハイパークラッシュ	438,570	RZ250R+女子水高生-よっさん	5面
アフターバーナーII	ヒット-1,308	東向日の BOMB	ALL
ジャンボウ	1,493,100	大野 敏	36面
スーパー魂斗羅	10,666,100	ブラッディソルジャーY･T	2周目1面
ポケットギャル	60,000	山城の PAJ 堀井	ALL

プレイシティキャロットアピア店　静岡
静岡県静岡市中吉田310-1　☎0542-63-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極タイガー	1,978,440	KOSHIO-NAO	
ミスターヘリの大冒険	447,410	KII.,A	
熱血高校ドッジボール部（1P）	336,700	強制退学	2周目 アフリカ
ギャラガ'88	976,380	DAZUNI TN,KO RUN	4-29 クリア
忍（1コイン）	272,790	除籍からさんやへ	5-3
パックマニア	493,840	K,K	8面
特殊部隊UAG（1P）	1,512,700	SBC	ノーミス クリア
バトルフィールド（1P）	319,900	N.C No.19	
ぶたさん（1P）	443,510	さんやから食肉センターへ	1コイン クリア
シルクワーム（ヘリ）	312,900	食肉センターからスーパーへ	3面

ドンキーハウス　愛知
愛知県半田市天王町1-50-1　☎0569-22-8484

タイトル	スコア	スコアラー	備考
悪魔城ドラキュラ	157,700	LMC.NO.2 TOM♡亜美	5面
シルクワーム（1P・ヘリ）	750,100	LMC 永久欠番のガンシップ MKII	
シルクワーム（1P・ジープ）	464,600	LMC-Yes	
熱血高校ドッジボール部	583,000	LMC.NO.1 MOMO	2周目 アメリカ
究極タイガー	2,622,240	K･S	エリア252
アフターバーナーII	ヒット 1,290	LMC永久欠番のガンシップ MKII	1コイン ALL
スーパーリーグ	500,700	LMC.NO.1 MOMO	HR6, H24 T21-OD
スーパー魂斗羅	10,821,660	LMC.NO.3 Yes-Lhe	2-2
SRD	2,085,570	LMC.NO.2 TOM	4周目4面
パックマニア	752,590	LMC.NO.4 所情事	14面

モンテカルロ山科店　京都
京都府京都市山科区竹鼻竹ノ街道町39-2　☎075-594-5587

タイトル	スコア	スコアラー	備考
シルクワーム（1P・ジープ）	2,451,500	Sgt. Pepper	11面
ラビリンスランナー	1,886,050	ゆうちゃん♡	ALL 1コイン
フラックアタック	663,600	AHO	9面 1コイン
ストリートファイター（1P）	434,800	Bin	5面 (タイ)
ヘビーバレル（1P）	1,511,800	くろーびす	ALL
ジェミニウイング（1P）	747,400	ゴンベエ	1コイン
スーパーハングオン（シットダウン）	2'51"32	ヨッパライに注意SRI-リハウス宮沢	ビギナー
究極タイガー	2,329,020	くろーびす	エリア240 ベリーハード
ぶたさん（1P）	418,133	KI,坪井	ALL
ジェミニウイング（2P）	789,810	北谷誠大&丹羽貴士	6面

●『EXE』Vol.1とVol.2は好評(?)にて完売。ほしいかたはもう少し待ってください。(おい，AGK!早くVol.3だぜ!)

店員NASKA-Zin

★PC金沢(石川)

●やっとスーパーハングオンのLAP TIMEの謎が解けました。腕+計算の上にやっと成り立つハイスコアということです。だから速いだけではトップになれない!恐るべきはトッププレイヤーの面々。

★がらんがらんG(長野)

●はじめて掲載していただくことになりまして，感謝しております。当店常連であるゲームサークル，ATM，FABLS，LUCKY 7½TM，P.ST,GEMEN 86をよろしく。

P.S.他のサークル・プレイヤーよりのお便り待っています。当店あてでOKです。

(店主　倉田)

★PC豊橋(愛知)

●UUU㋟氏のモンスターランドは，もはや究極です。レバーガチャガチャと武器以外で確実に66か所だせます(敵に接触ワザなど)!攻略本をただ今製作中!

ダイエーレジャーランド藤ノ森店　京都
京都府京都市伏見区深草キトロ町82　☎075-642-4100

タイトル	スコア	スコアラー	備考
A-JAX	1,213,200	ビックリシューターは,ブップー	7面
ストリートファイター	645,500	寺内伸太郎は,宇治校の神様	ALLクリア サガット倒す
1943	3,049,160	NC-M.K	全面100%
究極タイガー	3,259,470	大天使ミカエル	エリア321
オペレーションウルフ	58,000	ビックリシューターはバンバカバーン	
フルスロットル	820,740	ビックリシューターはバンバカバーン	4'26"56
レインボーアイランド	71,001,000	豊田均一シックレットルム全部入った	ALLクリア
ダブルドラゴン	357,320	枚方の CHAO	
忍者ウォーリアーズ（1P）	115,690	壱岐は銀各寺で30年も修行をしている!	3面ボス
R・タイプ	2,174,450	SGMCORP	

ビデオゲーム・レーダー　大阪
大阪府東大阪市吉松2-1-1　☎06-729-0726

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者ウォーリアーズ（1P）	115,580	OMA	4面中間 1コイン
フルスロットル	679,250	タイソン	5面2コイン 5'55"40
アフターバーナーI	1,746,410	山口	9面 1コイン
ヘビーウエイトチャンプ	6,069	CHAMPION大塚	5人 全面クリア
究極タイガー	2,658,640	RX-このゲーム8回目	エリア276
熱血高校ドッジボール部	916,900	ALK	5チーム 全面クリア
レインボーアイランド（旧バージョン）	71,424,530	ALL?	
ブラックドラゴン	2,600,350	松田光男	ALL

プレイシティキャロット福山店　広島
広島県福山市舟町1-22　☎0849-24-2218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フイナルラップ（4人プレイ）	2'30"40	Rimi	
ファイナルラップ（4人プレイ）	2'31"36	YAN.Y	
ファイナルラップ（4人プレイ）	2'32"00	りみちゃーわん	
アフターバーナー（デラックス）	ヒット 1,299	Rimi	23面クリア（ノーミス）
アフターバーナー（デラックス）	999,999,990	Rimi & S.T	
ギャラガ'88	1,655,310	ILY-MAS	5-29クリア 残機3
究極タイガー	2,184,630	YAN	エリア215
ミスターヘリの大冒険（点数部門）	888,490	YAN	2機設定 クリア
ミスターヘリの大冒険（水晶部門）	23,180	YAN	2機設定
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,361,880	AYA	クリア

なんばCITYビッグキャロット　大阪
大阪市南区難波5-1-60 なんばCITY内　☎06-644-2810

タイトル	スコア	スコアラー	備考
シルクワーム（2P・ジープ）	2,552,500	SAMT-KHI	12面
シルクワーム（2P・ヘリ）	2,242,000	SAMT-T.K	12面
忍者ウォーリアーズ（1P）	302,950	GP.T-MAX	クリアならず くのー
忍者ウォーリアーズ（2P）	191,400	LOVELY ANGEL	クリアならず 忍者
忍者ウォーリアーズ（2P）	143,530	ジャングルの王者ターちゃん	クリアならず くのー
ファイナルラップ（8人プレイ）	2'26"86	KJG	4周設定 ノーマル
スーパー魂斗羅（1P）	11,093,680	A.I-川本様（スーパーシグマ）	2-4
☆悪魔城ドラキュラ	999,900+α	SAMT-KNI	6周目の3面
ミスターヘリの大冒険（点数部門）	919,970	江戸橋の使者	1コイン 全面クリア
ギャラガ'88	1,659,910	TFG-OYZ	全面クリア

ハイテクセガ103　大阪
大阪府堺市北瓦町2-1-28　☎0722-23-0436

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパー魂斗羅（1P）	10,642,000	GCF-GIL（今頃は福井に.）	2-1 イージー 5人設定
A-JAX	1,581,400	SABA. Jr	ALL
ヘビーバレル	1,721,000	諸星,約束やぶったな!	ALL
パックマニア（参考記録）	683,520	A.I-BOSTON	6面クリア時 ランク13
チェルノブ	95,800	ドラクエIIIで黄金のつめをある場所で見	
		つけたのはいいが,その後,散歩あるく	
アフターバーナーII	ヒット 1,215	たびに敵にあい,こんなのサギだ!と思	ALL
ヘビーウエイトチャンプ	7,282	った事あなたありますか?	7人目
モンスターランド	5,300G	キャプテン H.O & 液祭人	ALL ハード
エンゼルキッズ	613,680	通りすがりの留年確定男㊝	ALL 残14 永パせず

カントリーボーイ　広島
広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37　☎082-872-1605

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ミスターヘリの大冒険	317,580	VIP-大野	6面
究極タイガー	1,648,090	VIP-新谷	9面 エリア196
R・タイプ	1,299,600	S.T（西条）（モアイだ手島）	クリア 残3
シルクワーム（ヘリ）	467,700	EXE 山田	6面
シルクワーム（2P）	569,800	ZIP & SKR	2人用
忍者ウォーリアーズ	131,840	GHQ	3面 シャドウマン
パドルマニア	73,600	桜下	7人目
虎への道	537,400	熊谷	クリア2周 永パ未使用
ラビオレプス（ノーマル）	4,713,300	VIP-大野	ノーミス ノーミサイル
モンスターランド	57,783,320	やぶきのりゆき	ゴールド 4823

ゲームプラザとよなか　大阪
大阪府豊中市玉井町1-1-36 ライオンズマンション102　☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者ウォーリアーズ（2P）	325,080	GP.T-MAX	ALL ノーマル
アフターバーナー（ヒット数優先）	1,249	GP.T-NR	ALL ノーマル
オペレーションウルフ	538,900	GP.T-BWH	1周+5面 イージー
A-JAX	2,513,000	GP.T-三代目	7面 ノーマル
フルスロットル	3'33"71	ぶ〜にゃん	ニトロ5発 ノーマル
究極タイガー	4,758,820	GP.T-NHK	2周+5面 究極ボタン付
忍	559,270	ARM-HURRCANE	5機 ALL ノーマル
レインボーアイランド	99,999,999+α	CASTLEKNOT㊥	ALL ザップ-32
連射測定機	142.10/sec	GP.T-MAX	ピアノ連打 ボタン1コ
R・タイプ	1,492,400	GP.T-NHK	ノーマル

マイコンゲームIB&ZONE　兵庫
兵庫県尼崎市東園田町5-46-10　☎06-494-2373

タイトル	スコア	スコアラー	備考
シルクワーム	ヘリ 1,000,200	すもおる-どらごん	1コイン 難度B
パドルマニア	1,360,200	RX-プロゴルファーオバQ	1プレイ 1:30設定
ストリートファイター	303,300	すもおる-どらごん	ALL
究極タイガー	29,052,350	GWC-兵庫の CRS	エリア25
アフターバーナー（クレイドル）	ヒット 1,792	ZOOM 太郎	ALL
オペレーションウルフ	328,300	PON	
ラビリンスランナー	206,890	すもおる-どらごん	1コイン ノーマル
R・タイプ	2,319,100	LED-8	ALL
ミスターヘリの大冒険	577,130	RX-牧君	ALLクリア
ジェミニウイング	695,980	RX-UFO-Z 君	7面 1コイン

ちまきや別館ワンダーランド　山口
山口県山口市中市町3-3　☎0839-22-0088

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フルスロットル（60秒）	3'42"38	NJP-TUC-BEFAX	ニトロ4発 ランクB
ギャラガ'88	1,418,930	NJP-TUC-ZUNCHAN	5-29 クリア
パドルマニア（1P）	初級コース 全面クリア	NJP-TUC-TO-Y!	1コイン 得点わからず
ミスターヘリの大冒険（点数優先	966,920	NJP-TUC-DDD!	1コイン 全面クリア
アフターバーナーII（ダブルクレイドル）	ヒット 1,016	NJP-TUC-DDD!	1コイン 全面クリア
チェルノブ	220,750	NJPのメンバーの結束を深めよう!	5面 3日目 NJP最高!
タッチダウンフィーバー（1P）	スーパーチャンピオン	NJP-TUC-SET!セガの店長	タイム1分
シルクワーム（1P・ヘリ）	1,120,200	NJP-㊥ BOY ㊥山口の橋本だよん	入荷2日7面 ボーナス1回
シルクワーム（2P・トータル）	2,401,400	NJP-TUC-DDD & KKK	入荷2日7面 ボーナス有り
ストリートファイター（アップライト）	593,200	FINAL SET 山口からさようなら	イングランドから ALL

プレイシティキャロット関大前店　大阪
大阪府吹田市千里山東1-7-20　☎06-380-8087

タイトル	スコア	スコアラー	備考
シルクワーム（1P・ジープ）	2,628,500	ナムコクラブNo1 Kyoko.G!	11面
シルクワーム（1P・ヘリ）	1,897,800	REFLEX-WCC-MM	11面
シルクワーム（2P）	4,474,200	HART-てっち21 & INGS-ZZZ	11面
究極タイガー	10,000,000+α	INGS-MADOKA	エリア894
ファイナルラップ（2人プレイ）	2'32"31	HART(n't)²−x!	
悪魔城ドラキュラ	299,600	HART(n't)²−x!	10面
スーパー魂斗羅（1P）	11,059,380	INGS-MADOKA	2-4
熱血高校ドッジボール部（1P）	420,200	BOMB!	3周目 アイスランド
アフターバーナーII	ヒット 1,240	HART(n't)²−x!	クリア
パドルマニア（1P）	124,050	REFLEX-魔呂こと XND	9面

アミューズメントファンシティローレンI　和歌山
和歌山県和歌山市元寺町1-8-3　☎0734-28-0003

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーブレード	4,097,790	明楽繁	全面クリア
ダライアス	10,324,710	狭間義央	Vゾーン ハード設定
ダライアス	10,172,080	狭間義央	Zゾーン ハード
ラビリンスランナー	498,720	田岡良治	
ギャラガ'88	1,313,300	吉田淳也	
アフターバーナーII	58,521,030	Y.O	

ビッグキャロット高松店　香川
香川県高松市片原町2-4　☎0878-22-4555

タイトル	スコア	スコアラー	備考
シルクワーム（ジープ）	1,568,000	蓮井洋	8面
ファイナルラップ（4人プレイ）	2'28"55	RUN	
スーパー魂斗羅	10,674,520	Z・D	1面 ALL
パドルマニア	63,200	RUN	初級9面
ギャラガ'88	1,352,800	VGC-S.O	ALL 5-29
パックマニア	1,200,000	VGC-河地哲也	16面
ミスターヘリの大冒険	322,890	RUN	ALL
R・タイプ	1,122,900	RUN	2-1
オペレーションウルフ	229,400	Y.M.O	
A-JAX	316,300	VGC-畠 順二	6面

ゲームセンターパサデナ　大阪
大阪府茨木市駅前1-4-6　☎0726-25-8270

タイトル	スコア	スコアラー	備考
シルクワーム（1P）	2,364,900	STAC-KAI	ジープ 11面
シルクワーム（2Pトータル）	3,872,400	NJP-STAC-KAI & CAN	11面
★スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'46"44	NJP-STAC-MARCURY・V	ビギナー
スーパーハングオン（ミニライドオン）	4'48"33	NJP-STAC-T.S	ジュニア
★スーパーハングオン（ミニライドオン）	6'38"50	NJP-STAC-CAN	シニア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	8'46"43	YUK 改め KNY（Kakuji）	2回接触 エキスパート
アフターバーナーII	ヒット 1,390	STAC-AFH-ぼんぶ	ALL
ビジランテ	41,470	Mr.IKEDA	
エンゼルキッズ	523,120	京都のおっちゃん	ALL
スーパー魂斗羅（1P）	11,048,000	STAC-CAN	2周5面

TVプレイハウスミッキーハウス　岡山
岡山県岡山市国富4-26-1　☎0862-72-6734

タイトル	スコア	スコアラー	備考
シルクワーム（1P・ジープ）	651,200	尾崎	7面
シルクワーム（1P・ヘリ）	725,000	尾崎	7面
悪魔城ドラキュラ	64,100	おくやま	3面
忍者ウォーリアーズ（くノー）	219,160	津村	5面
ラビリンスランナー	511,570	○○	ALL
ソニックブーム	346,840	住殊	9面
A-JAX	1,089,600	松村	7面
ストリートファイター（1P）	646,500	八幡	ALL
アフターバーナー	66,864,130	石井	ALL ヒット982
忍	124,350	西本	3面

プレイシティキャロット常磐店　香川
香川県高松市常磐町1-5-9　☎0878-34-3686

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ（2人プレイ）	2'28"31	ラッキーマリー	
アフターバーナーII（デラックス）	318,552,960	フォゾン一刻（DAP）	ヒット 1081
ギャラガ'88	1,415,810	レインボー中坂	エンド4 残機3
パックマニア	1,201,950	RUN	15面 ノーマル
シルクワーム（2P・ジープ）	1,132,300	DEI	9面
シルクワーム（2P・ヘリ）	804,800	MAX	8面
悪魔城ドラキュラ	263,300	ラッキーマリー	2周目2面
チェルノブ	252,150	MAX	5面のボス
スーパー魂斗羅	10,902,200	RUN	(2-3) イージー
忍	625,060	楽しい三角関数	ALL

★ゲームプラザイエローハット(愛知)

●究極ゲームのグロブダー，バルトリックetc入荷しました。スーパーハングオン復活入荷予定。

●YELLOW DIARYをはじめましたのでどうぞヨロシクね!!　店員一同

★BC京都(京都)

●コンソレット筐体が10台入りました。そしてリターンオブイシター，源平討魔伝も復活しました。

★PC関大前(大阪)

●当店の目玉（?）でもあったライドオンタイプのスーパーハングオンがなくなりました。当店からはもうタイムはのびません。それというのもファイナルラップが入ったためです。しかたありません。

★ゲームセンターパサデナ(大阪)

●スーパーハングオンのうまい人は，ぜひ来てください!

★ビデオゲームレーダー(大阪)

●機種を1か月前にリフレッシュしました。近鉄大阪線長瀬近大駅前です。

★ちまきや別館ワンダーランド(山口)

●ウイルトークからバトンタッチしました。

ウィルトークタイトー大街道店　愛媛

愛媛県松山市大街道1-6-4　☎0899-33-6806

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レインボーアイランド	22,241,070	GET06-1.0	
究極タイガー	4,389,820	NJP-SUR-KEN II	エリア441
ストリートファイター（2P）	2,254,400	EAST CLUB NAO & NAR	全面クリア
SRD	1,310,600	INFINITES.I	3周目1面
オペレーションウルフ	514,650	AKIOINMAC	2周目4面
パックマニア	472,810	PASHU	
忍者ウォーリアーズ	273,040	EAST CLUB. JOE	3面
フリーキック	102,840	NJP-SUR-LEE	11面
ミッドナイトランディング	770	EAST-CLUB ONIGIRI	全面クリア
フルスロットル	4'08"56	NJP-SUR-LEE	全面クリア

ゲームキャロット住吉　長崎

長崎県長崎市千歳町11-6　☎0958-47-3352

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイター	508,900	市場　慎	全面クリア
ストリートファイター	416,600	富川千年	タイの2人目
スーパー魂斗羅	609,400	永田哲也	5面
A-JAX（29吋筐体）	257,800	岩下茂信	5面
ポケットギャル	113,300	片山道久	ホテルオスカ全面クリア
熱血高校ドッジボール部	1,610,300	浅野　淳	6面
パドルマニア	96,800	片山道久	初級コース8面やったぜ
ミスターヘリの大冒険	963,810	片山道久	全面クリア残1.楽勝
アウトラン	5,566,000	平川幸一	5面 タイム不明
スーパーハングオン	36,049,800	友田精作	9'45"25 エキスパートC

神宮前キャロットハウス　宮崎

宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル　☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
シルクワーム（ジープ）	2,903,000	MGF-NJP 渕野	11面 B-50万 3機
シルクワーム（ヘリ）	2,284,900	MGF-NJP NYA	11面 50万アリ 3機
シルクワーム（2P）	3,704,600	MGF 渕野 MGF NYA	ヘリ9面～ジープ11面
ファイナルラップ（3人プレイ）	2'30"23	IMA	ゴールイン
悪魔城ドラキュラ	315,200	CAN	1コイン 12面
チェルノブ	445,300	MGF-NJP 渕野	全面クリア 1コイン
スーパー魂斗羅	10,952,340	MGF-NJP A,T,G	2周目3面 3人設定
ミスターヘリの大冒険（点数）	695,640	MGF-NJP NYA	全面クリア 1コイン
究極タイガー	6,565,960	MGF-NJP NYA	エリア647 1コイン
オペレーションウルフ	213,250	MGF-NJP A,T,G	

高知プレイハウスイン　高知

高知県高知市播磨屋町1-1-7　☎0888-22-3443

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイター（1P）	555,800	H ♡ H	
R・タイプ	1,538,500	藤田朋万	全2周クリア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	35,711,750	RYU	2'59"50 アフリカ
テラフォース	723,100	長田和也	ALL
特殊部隊UAG	1,443,800	RYU	ALLエブリー7UP無
レインボーアイランド	33,748,760	EIJI	ALL S-8 ザップ5回

ゲームスポット大橋　長崎

長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル　☎0958-45-9619

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ラビリンスランナー	119,030	[illegible]井　泰斗	7面
スーパー魂斗羅（2P）	450,720	徳永　裕一 & 谷口　幸昭	4面 2Pトータル
虎への道	158,820	浦川　聡	2-1
パドルマニア（2P）	98,350	増川　雅彦 & 永田　哲也	7面
A-JAX	721,400	中原　勇夫	全面クリア
キック&ラン（2P）	ポイント13	奥村　岳志 & 坂上　真一	全勝 2Pトータル
ミスターヘリの大冒険	437,170	中島　和史	全面クリア
悪魔城ドラキュラ	186,600	永田　哲也	2-2
ザ・ハスラー	56%	大乃国文彦	4面
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'59"25	桑原 "NSR" 秀明	アフリカ ビギナー

ウィルトークタイトー都城店　宮崎

宮崎県都城市中町5街区8号　☎0986-23-2435

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者ウォーリアーズ（1P）	140,440	KEI ちゃん	3面ボス ハードランク
A-JAX	908,600	MEG-KEI	ノーミス ALL
フルスロットル	3'57"68	MEG-CAPTAIN-ELF	ニトロ3発 ALL
究極タイガー	4,112,680	MEG-KEI	2周目9面
パックマニア		MEG-Mr-EK & KEIちゃん	11面設定 10面
レインボーアイランド（旧バージョン）	25,571,760	MGF-NJP-WIN	1コイン ALL
A-JAX	全面クリア	MGF-NJP-WIN. ZEN 他	1コイン ノーマル
虎への道	全2周クリア	WIN. END. KEI.	1コイン ノーマル
コンチネンタルサーカス			

ゲームインプラザオリンピアン　福岡

福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7　☎093-521-2040

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII	1,333	ROI.	ALL
スーパー魂斗羅（1P）	10,812,100	GMC. DURAN	2周目の2面
ファイナルラップ（2人プレイ）	2'30"15	JOE！	ALL
ファイナルラップ（2人プレイ）	2'30"51	N.S. 400R	ALL
究極タイガー	6,532,970	GMC. DURAN	エリア635
チェルノブ	351,900	Extreme-ふ	ALL
シルクワーム（1P・ジープ）	779,700	HOBBIT	6面
シルクワーム（2P・ジープ）	1,547,000	HOBBIT	11面
ゲバラ（1P）	1,233,000	GMC. DURAN	ALL
忍	424,250	Y. KON	ALL スペシャル有り

プレイシティキャロット佐世保店　長崎

長崎県佐世保市下京町8-2　☎0956-24-0786

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット	917,600	JOJO 山内	1コイン クリア
レインボーアイランド	10,330,770	FX	1コイン C 10.クリア
究極タイガー	3,014,490	CPM	1コイン エリア282
ファイナルラップ	2'42"52	リッチー・ラバー	4P 同時プレイ
ゲバラ	1,178,400	肝付様	1コイン クリア
オペレーションウルフ	203,950	ベスト・キッド	6面空港 58.3%
ミスターヘリの大冒険	458,190	かなしい TAKA坊さん	1コイン 6面
シルクワーム	329,400	族　長	5面
ギャラガ'88	586,230	べちを	1コイン 5-23

ヤングパレスゲームセンター　沖縄

沖縄県沖縄市中央1-14-2 サンシティ通り　☎09893-9-1920

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ギャラガ'88	946,070	Y,N	5-29
忍	507,410	じょしちょあー	ALL
ラビオレプス（1P・ノーマル）	3,851,500	M・M	ノーミサイル クリア
ラビオレプス（1P・エキスパート）	4,436,800	しいぴい	ALL
レインボーアイランド	19,022,370	SATORU	C 1,S×10 ALL
ミスターヘリの大冒険	734,510	DER	ALL
ミスターヘリの大冒険（ゴールド部門）	1,620	DER	ALL
アフターバーナーII	67,246,530	NO9	1コイン クリア
アフターバーナーII（ヒット数部門）	ヒット 1,165	HCM-MOLEさ	沖縄観光記念 1コイン
熱血高校ドッジボール部	1,289,200	HCM-MOLE	アメリカ 永パ使用

モンキーハウス本館　福岡

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆シルクワーム（ジープ）	5,434,000	GMC. 飛翔豚！	12面永パ無 T 56:31
チェルノブ	392,800	GMC. 飛翔豚！	全面クリア
スーパー魂斗羅	21,340,820	GMC. HSA	全2周クリア
ビジランテ（ロケテスト）	59,360	GMC. ごんぞう (NBA)	全面クリア
ファンタジーゾーンII	7,723,100	GMC. N.K	全面クリア ノーミス
★パックマニア	2,078,970	GMC. HSA	23面
ミスターヘリの大冒険	1,035,350	GMC. ごんぞう (NBA)	全面クリア
ゲバラ	1,255,000	GMC. HURRY	全面クリア
☆悪魔城ドラキュラ	1,000,000+α	GMC. EPT 我は店員ぴいじぇい完	7周目2面
エンゼルキッズ	573,340	GMC. N.K	全7面クリア（初プレイ）

分大キャロットハウス　大分

大分県大分市旦ノ原ササコエ　☎0975-69-9851

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ミスターヘリの大冒険（点数部門）	956,100	HCR-王者pochi	6面
チェルノブ	228,650	NMC-馬場くん	5面
究極タイガー	2,581,710	HCR-王者pochi	エリア240
ギャラガ'88	1,408,390	NMC-馬場くん	ALL
ザ・ディープ	90,450	えふべけR	イージー
レインボーアイランド	69,367,870	ちわぼん	ALL
パックマニア	99,190	スーパーマックマン	ノーマル
テラフォース	2,388,800	YOS	ALL
熱血高校ドッジボール部	325,700	KAZ	アフリカ
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,054,910	ナームコおじさん	ALL

これからもよろしくお願いします。

●ＮＪＰでは東日本の加盟サークルを募集しています。上手下手は関係なしで，僕達と気軽にやっていきましょう。加盟されたいかたは〒143 大田区南馬込1-43-17馬込寮鹿野雄二ＮＪＰの係まで送ってください。

（TUC-SET）

●ＳＥＴくん長い間お疲れさま。東京に行っても交流係の仕事を忘れないでください。

（ＮＪＰ山口一同）

★ＰＣ常磐（香川）

●やっと当店にもファイナルラップＳＤが入荷しました。３月中には４シートになる予定です。もちろんタイム・トライアルもやる予定です。楽しみにしていてください。

★ゲームインプラザオリンピアン（福岡）

●３月８日火曜日の午後のことでした。高校１年のK.N.O.Kさんが友達と２人でゲームを黙々としており，ときおり「畜生」とか「へーくそー」とか小言を言っているのが聞こえたりして短気な一面をのぞかせたりもしましたが，突然うわずった声でやった～やった～と体一面に喜びを表わしていました。ギャラガ'88でした。他の人のエンディングを見慣れている私でさえ喜びにあふれ，思わず「おめでとう，よかったね」と声をかけてやりました。私もこの仕事にたずさわっていてよかったなと思うよい１日でした。

★モンキーハウス本館（福岡）

●ワールドカップおよびストリートファイターの対戦者募集中！　（GMC-EPT）

HOT INFORMATION

シャープから,カラー・イメージスキャナが新発売

「お気に入りのイラストや写真をパソコンに取り込めたらなあ～」なんて考えているキミに耳よりな情報！　シャープからこのほど発売されたカラー・イメージスキャナ『ＪＸ－200』(価格198,000円)があれば，カラーの絵や写真がきれいに，しかも簡単にパソコンの中に取り込むことができるのです。

「カラー・スキャナなんて，色はくすんでるし，ドットも粗いから使えないんじゃないの？」なんて思ってるキミはあまい!!　このスキャナは，最大Ａ４サイズまでの原稿を最高200ドット/インチの高解像度で読み取りが可能。しかも，光の３原色（赤，緑，青）に色分解し，１画面あたりの階調を８ビット・デジタル・データに変換しているので，最大26万色以上の自然画と変わらない色調を実現しました。

これだけでもすごいスキャナだとわかってもらえたと思いますが，まだまだいろんな機能がありますよ。ＲＳ－232Ｃインターフェースに高速にデータ伝送ができるＧＰ－ＩＢインターフェースを実装。50％～200％まで10％単位で拡大・縮小が行なえるズーム機能。各種ディスプレイ，プリンタに対応し，色の濃淡を設定できる濃度補正機能など，多くの機能を持っています。

シャープ『Ｘ１／Ｘ１turboシリーズ』，『Ｘ68000』，ＮＥＣ『ＰＣ－9801シリーズ』の各種カラー・スキャナ・アプリケーション・ソフトでそのまま利用できるのも大きな特徴の一つでしょう。

問い合わせ先：〒639-11　奈良県大和郡山市美濃庄町492番地　シャープ(株)ＯＡ事業部　商品企画部「マイコンＢＡＳＩＣマガジン係」



▲JX-200

九十九電機から,PC-98用3.5インチ2HDドライブが4機種発売

九十九電機から，小型でしかも低価格の外付3.5インチ2HDディスク・ドライブをタイプ別に４種類発売されました。

①『ＴＳ－ＭＦＤタイプ１』

（価格36,800円）

１Ｍバイト用インターフェースに接続する汎用タイプ。別売ケーブルで２ＤＤドライブとしても使用可能。

②『ＴＳ－ＭＦＤタイプ２』

（価格53,800円）

専用２ＨＤインターフェース付属。５インチ・ドライブの『ＴＳ－ＦＨＤ　タイプ２』と併用も可能。

③『ＴＳ－ＭＦＤタイプ３』

（価格46,800円）

『ＶＭ21／ＶＸ／ＸＬ』専用２ＨＤ／２ＤＤ自動切り替え用。98内蔵の５インチ・ドライブと切り替えて使用可。別売ケーブルで増設用にも使用可。

④『ＴＳ－ＭＦＯモデル４』

（価格45,800円）

ＶＭ２／ＸＡ／286シリーズ専用2ＨＤ／２ＤＤ自動切り替え。本体内蔵５インチ・ドライブと切り替えて使用可。

問い合わせ先：〒101　東京都千代田区外神田３－２－13　九十九電機(株)技術部「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



▲TS-MFD

パソコン通信ホスト局用ネットワーク・ステーションがソニーから新発売

パソコンやワープロの楽しみかたの一つとして，通信ネットワークがあげられます。現在，大規模ネットワークから，草の根ＢＢＳまで入れると500局以上のネットワーク局があると言われています。

ソニーから発売された『インテリジェント・テレネットワーク・ステーション〈ＩＴＶ1200〉』(価格59,800円）は，これから，ホスト局を作ってネットワークをはじめたいと思っている人には，うってつけのマシンです。

なぜ，うってつけなのかと言うと，通常のモデム機能に加え，ホスト局として必要な自動対話サービス型のソフトウエアが内蔵されているのです。このソフトには，「ＢＢＳ（電子掲示板)」「メールボックス」「リモート転送」等のメニューが用意され，会員を49人まで登録することが可能です。さらに，ＩＤとパスワードにより，メンバー情報が管理できたり，開局時間を自分で設定し，毎日，自動的にネットワークの自動対話サービスができるようセットできます。

電子メールの自動発着信機能も持っていますので，送り手は一つのメールを最大255件の宛先に自動発信できます。また，約100件分の発信先電話帳が登録でき，自動発信の手続きが簡単に行なえます。

つまり，この機械とパソコンもしくはワープロそれに電話回線さえあれば気軽にホスト局が開設できます。

問い合わせ先：〒141　東京都品川区北品川６－７－35　ソニー(株)　広報室「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



▲IT-V1200

シャープからCPUにZ80を採用したポケット・コンピュータが新発売

みなさんはＺ80というＣＰＵ(中央演算処理装置)を知っていますか？現在，『ＰＣ―88シリーズ』や『Ｘ１シリーズ』それに『ＭＳＸ』などの８ビット・パソコンの多くがこのＣＰＵを使っているのです。

このほどシャープから発売されたポケット・コンピュータ『ＰＣ－Ｅ200』(価格22,000円）と『ＰＣ－Ｅ500』(価格28,800円４月15日発売）のＣＰＵには，なんとこのＺ80が採用されているのです。

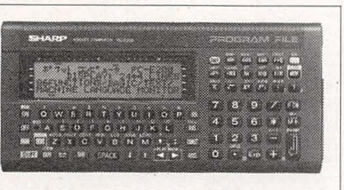
『ＰＣ－Ｅ200』はＺ80のＣＰＵを使うことにより処理速度が従来のポケコンの４倍の速さを実現しました。さらにＺ80機械語モニタやテキスト・エディタなどにより，パソコンと変わらない高度なプログラミングが行なえます。

また，専用ケーブル『ＣＥ－Ｔ800』(価格12,800円）を使うことにより，『ＭＺ－2801』や『ＰＣ－98シリーズ』などのパソコンとのデータの送受信が行なえるシリアル・インターフェースを搭載していますので，パソコンと組み合わせて幅広い用途に使うことができます。

ＲＡＭのほうも，32Ｋバイトとパソコン並の記憶容量を持っていますので，たいていのデータならＲＡＭ内に管理できるようになっています。

この他にも，24ケタ×４行表示の液晶デ

ィスプレイ，２変数統計機能付き86関数機能，情報処理技術者試験に対応したアセンブリ言語「ＣＡＳＬ」搭載など，多くの機能を持っています。



▲PC-E200

もう１台の『ＰＣ－Ｅ500』は，Ｅ－200と同様にＺ80のＣＰＵを高速・カスタム化することにより，従来の約７倍の演算速度を実現しました。

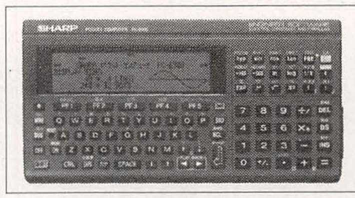
ＲＡＭは，32Kバイトを標準実装していますが，『64KバイトＲＡＭカード〈ＣＥ－２Ｈ64Ｍ〉』(価格45,000円)を使用することにより96Kバイトまで拡張できます。さらにＭＳＸのＲＡＭディスクと同じように，ファイル・ネームを指定してプログラムをＲＡＭに保存できるＲＡＭファイル機能を装備しました。

このポケコンの主な機能は，エンジニア，理工系学生のための定数・公式・データ・演算機能を合計1,101内蔵したソフトウエア，240×32ドットのフルグラフィックが表示可能な40ケタ×４行の大型液晶ディスプレイ，124の関数機能。倍精度ＢＡＳＩＣなどなど，の機能を持っています。

また，『ポケットディスクドライブ〈ＣＥ－140Ｆ〉』(価格49,800円)にも対応していますので，ＲＡＭだけでなく，フロッピーにもデータを保存することができます。

本格的にポケコンに取り組んでみたいと思っている人に，おすすめのポケコンです。

問い合わせ先：〒639-11　奈良県大和郡山市美濃庄町492番地　シャープ(株)情報システム事業本部　パーソナル機器事業部　商品企画部「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



▲PC-E500

ベーマガのイラスト常連のみんなが編集部にやってきた

３月28日，「マイコンイラストレーションマガジン」でおなじみのイラスト常連の人達たちが編集部にやって来ました！

やって来てくれたのは，長谷川徳幸くん，HATO－POPPOくん，祐美子さん，フーさん，Battle Hawkくん，森〝紫把〟勝之くん，常連の子とお友達のＷＡＯくん，茶柱䒾たつやくん，ＮＲＯくん，DIL－POOREくん，そして毛呂山くんこと斉藤久典くんというベーマガ読者ならおなじみの面々です。

遠くは京都や三重からやってきてくれた彼らですが，できたばかりのＸ68Ｋ用『源平討魔伝』をプレイしたり，手塚先生とファンタジーの話をしたりと，長旅の疲れもみせず，元気よくはしゃいでいました。

また，今度は夏休みに遊びに来てくれるのを待っています。それから，これからも楽しいイラストを投稿してくれることを期待しています。（編集部）



▶イラスト常連の面々



▶みんなが書いてくれたよせ書き

お楽しみプレゼント⑤

①インフォマーシャルよりＭＳＸ２用ディスク版ソフト「刑事大打撃」―社長令嬢誘拐事件―を３名のかたに

②ベーマガのイラストの常連の人たちが作った同人誌「マイコン・イラストレーション・マガジン」を５名のかたに

③ベーマガ編集部より，あのまぼろしのベーマガ・バッチを限定１名のかたに。

応募方法は，ハガキに①住所②氏名③年令④性別⑤職業⑥電話番号⑦所有パソコン（メーカー名，機種名）⑧希望の商品名を書いて５月８日（消印有効）までに，〒141 **東京都品川区東五反田１－11－15　電波新聞社出版部　マイコンＢＡＳＩＣマガジン編集部「お楽しみプレゼント⑤」係**まで送ってください。

〈３月号当選者〉

①ＭＳＸ－Ｕ
神奈川県秦野市・有賀俊壽さん他４名のみなさんに。

②小沢なつきのテレホンカード
岐阜市・村瀬博和さん他５名のみなさんに。

③アイレム・ゲーム・ミュージック
千葉県松戸市・中島利明さん他１名のかたに。

④サイキックウォーのステッカー
青森県上北郡・木村浩一さん他19名のみなさんに。

⑤Ｘ１版「脱獄」
大阪府堺市・臼田尚志さん他４名のかたに。



▶刑事大打撃



▶マイコン・イラストレーション・マガジン



▲ベーマガ・バッチ

―で・ば・ぐ―

88年4月号のN－BASIC用の「N－TYPE」の173ページの**リスト2**にぬけがありました。

リスト2の940行以降に右のリストを追加してください。

ゲームをするには，まず**リスト1**をLOAD，RUNしてOKとでたら**リスト2**をLOAD，RUNすればOKです。他にはバグはありませんので必ず走ると思います。

同じく，4月号のX68000用「ファンタジーゾーンのミュージック・プログラム」にまちがいがありました。

リスト1の20050行の最後のほうの「b－a－r.｜」は「b－a－r:｜」のまちがいでした。

これからは，こういうことのないよう努力していきたいと思います。(編集部)

N-TYPEのぬけリスト

```
950  DATA 285329EF94E7030380E4E528ED3C94E6E7030395843C209E709CE48803039C95,D7
960  DATA 9DE19C9B9CE47005059C958385209E82E4E72095ECC0E62920282870209C9CE4,7F
970  DATA E72005059C95959D20969CE487E5878787E6E7E6869C9D9F209C90E4200C0920,41
980  DATA 80952D94942D9D20EE203A9C9F9F20962088ECE7E59D9E9E9F2094EE958F879D,EE
990  DATA F0202094202209EE69D9CF020202020209CA1E59D9720202020206F28879D97202020,B9
1000 DATA 209CE4E79F9C202020209CE4E79F208F2020209E879D9D9C9F202020209EE6E59D8F,C6
1010 DATA 202020202209EE79F9F20200202 9C9D9E9B081420209C9D20202020202020202020,CE
1020 DATA 2020209C9D202020209CEE9F9D2020202020202020202020209C9EEF9D20209E9FEE20,50
1030 DATA 9D8485E68787E785849C20EF9E9F202020209E20EE84E79C809DE6ECE7E684EF20,D4
1040 DATA 9F202020209C9EE4E7E69E769FE7E6E6EDE6E59F9D20209C9D9D9DE6ECE42876,6B
1050 DATA 299DE5E5ECE7E79C9C9C9D20299797E4EDECE59E769F9DE4E4ECE588882820 9E,B3
1060 DATA 9F9F9FE6E7ECE59E9E9F9FE7EDE6E79E9E9E9F0303E4ECE5ECF0ECE6ECE70303,51
1070 DATA 9CE69DE78FE49EE59F06069CE485839C9DE4E7E7E4E7E5E69C9FE7E6E7972720,7D
1080 DATA 9C9F9F20939C959F9F209A959E9F2006039D959D9E9D9F9E9FEC9D9E9D9F959F,2E
1090 DATA 20202003032020202020202020202020050520202020202020202020202020202020,90
1100 DATA 2020202020202020200202220202020020420202020202020200603202020 2020,53
1110 DATA 2020202020202020202020202000303EF9D9D2AF0299E40EF03039C9CEE40F09F,DA
1120 DATA EE9E9F0303A1202E20A53A2720DF0101820101EC0101950101EE0101EF010120,51
1130 DATA 080DE0E020828485E59920E0E0E0E03D3D2086E7E4E797203D3D3D3D2D2D9787,93
1140 DATA 8787E53A882D2D2D2DA5A5978080EEB79620A5A5A5A520202096209C96884E69,C0
1150 DATA 63652020202020972DEE9D8020706C6179818 3869C94989FE48482812020EEE4E6,41
1160 DATA E79F86E687E796EFEF200204E48E87E5868787860204 9C95959DE5A280E4051E,69
1170 DATA E4E520E4EF202020E487878787E5E4EF2020E4EFE4878787E5E4878787E587E6,10
1180 DATA E587972020 20EF80E4EF80EEE6E5EFE4E7EE87EF80EE8887EF8080EE87EFE687,39
1190 DATA 97E48787E520879720 2020E6E5E7EE208797E4E588879783832087 97EFE697EF,F8
1200 DATA 8080EE20879720202020879720208797EF80EE87E48787E5E6EE20EFEE202020,14
1210 DATA 2020E6EE20202020E6EE2020E6EE20202020E6808080EE00000000FFFFFFFF0000,2C
1220 DATA END:' -----[[ MACHINE DATA ]]-----
1230 DATA 7E23666F242CDD213DE0DD4E00DD4601C5DDE1DD4E00DD4601C5E5C5E5DD2300,56
1240 DATA 003A3FE0CDF804E1E5CDF303DD7E0177E124C110E6E1C12C0D20DEC90013D348,0A
1250 DATA 460E603E20D340CD54E0D340CD54E00DC243E0C9783DC255E0C900000000000,6A
1260 DATA 3E032104F31102F3014E0000F51AEDB01B1B12F11313EB012A0009EB093DC268,33
1270 DATA E022A0E03AA1E0FEF4CA90E0C9000003E032174FB1172FBC368E000000000000,8C
1280 DATA END
```

楽しく考えてステキなプレゼントを!!

BMスーパー・クイズ

今月の出題者は **編さん**

★今月の問題

読者のみなさーん!!もう新しい学年には慣れましたか？まさか，ベーマガ読者には「5月病でゆうううつだなー」なんて影さんみたいなことを言っている人はいないですよね。これから，増々ポカポカしていい気候になります。元気いっぱい勉強に遊びにがんばりましょうね。

さて，そろそろ問題に入りましょう。今月号の巻頭でも紹介していますが，NECからすごいパソコンが発売されました。このパソコンには，なんと9.3Mバイトの3.5インチ・ディスク・ドライブがついているのです。このディスクがどんなにすごいかという例をあげてみると，単純にアンフォーマット時（12.5Mバイト）で比較してみると，2HDディスクなら12.5枚，88シリーズ用ソフトでよく使われる2Dディスクなら，なんと！39枚分が1枚のディスクに入ることになります。つまり「ウルティマⅣ」などの5枚組の88用ソフトなら7，8本も入ってしまうんですよ。すごいでしょう。

さて，ここで問題です。この9.3Mのディスク・ドライブを搭載したNECの新製品とはいったい何でしょう。つぎの三つのうちから選んでください。

①X68000ACE
②PC－88VA3
③仮面ライダーV3

正しいと思われるものを，とじ込みハガキの解答コーナーの数字にマルを付けてお送りください。

★4月号の正解

①源平討魔伝

★3月号の当選者発表

多数ご応募ありがとうございました。正解者の中から抽選で以下のかたがたが当選されました（正解は①ニンジャ：ウォーリアーズでした）。

愛知県額田郡・大塚　崇／大分県宇佐市・矢野貴晃／宮崎県東諸県郡・黒田喜一郎／岩手県九戸郡・野場保克／埼玉県入間市・深津賢治／奈良県北葛城郡・岡田洋司／石川県羽咋郡・米沢宏志／福島県二本松市・峯岸和教／郡馬県伊勢崎市・松本理和／神奈川県川崎市・鈴木貴彦　以上10名

★今月の賞品

正解者の中から抽選でDEMPAペンタン提供の「レインボーアイランド」のウォーレットを10名のみなさんにさしあげます。



▲レインボーアイランドのウォーレット

★応募のきまり

本誌とじ込みのハガキに解答コーナーがあります。問題をよく読んで，正しいと思われる答の番号にマルをつけてください。

そのハガキに，住所，氏名，年令を記入し，40円切手をはって送ってください。もちろんOFコーナー等を書いてもかまいませんよ。

●しめ切り：5月8日必着
●正解の発表：6月号（5月8日発売）
●当選者の発表：7月号（6月8日発売）

WOLF GAMERS

「ニューアート」を求めて・・・

Game Creative Staff
WOLF TEAM
株式会社ウルフ・チーム 〒162 東京都新宿区下宮比町8グランドメゾン飯田橋209 TEL.03(269)8650

過去，人々は夢を実現するために科学に美術に文学にと，無尽蔵の情熱を注いできました。

そして，新たな時代にすべての芸術がクロス・オーバーした新しい創造物――それが「ゲーム」だと私達は考えます。

新たな芸術の夜明けまえ，私達の力が及ぶ限り夢を求めて独創して行きたいと思います。

(プロジェクトリーダー大西一斗 1987.6.10)

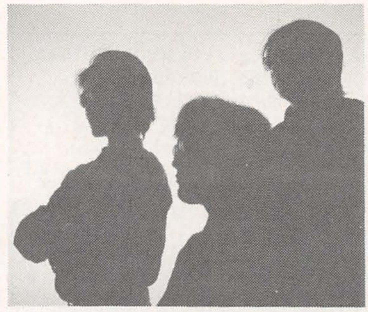
■ウルフ・チーム戦記 VOL 6

1985年1月。

僕は，いつものように，理科大生協のコンピュータ・コーナーに友人と立ち寄っていた。そこには88のキーボードを操り続けている，いつもの男がいた。僕はこの頃まだ88を買って1年足らずの時期で，ブラインド・タッチでキーを操るという行為そのものに驚嘆していた。横に並んだ僕の友人にその男は話しかけてきた。『もういいと思うけど，……』そう前置きしてその男は88のニュー・マシンの話を始めた。音源の話，サイクルスチルによるグラフィックの話，ALUという機能の話。彼は得意げに一気に話し続けた。パソコン雑誌のライターをしているという彼は，正式発表前にこのことを知っていた。そしてこの時代を変え得るマシンの存在をより多くの人と共有したかったのだと思う。僕も，友人も新たな予感に興奮していた。

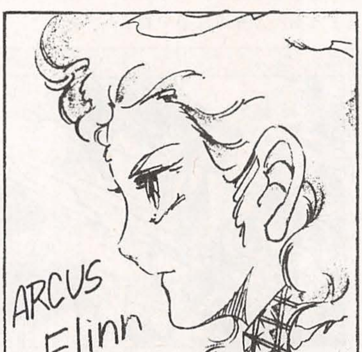
パソコンの可能性に失望していた時期だけに期待するものが大きかった。……しかし，時代は急には回転しない。88のニュー・マシンの可能性を顕在化させたソフトは4月の『テグザー』までまたねばならなかった。僕は待てなかった。自分の予感に失望したくはなかった。それが，僕をこの業界に誘うことになる。実際，僕の機械語の勉強はこの頃から本格化する。必要は発明の母だという。僕にとって母になったのは『予感』だった。

このとき，僕と一緒に予感を感じた友人が，現在，『アークス』のプログラムを仕切っている藤西である。彼は，2年遅れてこの業界に入ってくることになる。(AKI)



■再会 第6回

ワープロと格闘する日々は続く。作品のテーマはこうだ。『もっと，ドラマチックに――物語としてRPGの世界を感じたい！』というものだ。ドラマチック……う～ん，いい言葉だ。と，ひとりで悦に入りながら様々なイメージの世界で遊んでいる時が，前回書いたようにもっともおもしろい時期でもあるのだ。そしてキャラクターのデザインも平行して行ない，世界設定や文芸設定，さらにモンスターや背景などのグラフィック設定を行なう。どうやらARCUS WORLDが形となって現われてきたようだ。



イメージとは，なにもグラフィックだけに限らない。そう，音楽もイメージのひとつだ。例えば大氷河地帯……寒い，凍ついた風景が思い浮かぶだろう。そして熱砂の荒れ狂う砂漠地帯，火山のつらなる険しい山岳地帯……どれも音楽なしではさみしい限りだ。様々な曲を聞きながら，イメージにもっとも近いものを『YAKSA』音楽で活躍してくれた宇野君と検討している。「いいっすね！こんな感じでいきましょう，林さん！」う～ん，頼もしい限りだ。(林)

■シナリオライター日記

第6回

前回に続き，今回も私的な内容をお送り致したいと思います（そこそこ，頁をめくらない様に！）。今迄色々な〝お話〟を考え，様々な表現手段を用いてその内のいくつかを発表してきましたが（十数作前後発表しましたが，実は全体の一割にも達してねーんだこれが)，その大半がSF作品でした。最近でこそTVドラマを多く見る様になったせいか，日常をテーマにしたストーリーを考える様になりましたが，かつては10作につき（アイデアだけど）9作は現実からかけ離れたストーリーばかり考えていました。あらゆる設定が自分勝手に作れると言うのが魅力だったんでしょう。そりゃもうご都合主義の塊りみたいなもので，どうころんだってンな事ァあるわきゃないってなものばかり。逆に高校生位の頃だとその反動で超現実的（これもこじつけと言われりゃそれまでだけど)SFを考える様になりました。今じゃだいぶ中和されたものの若干当時のポリシーを引きずっているところもあるから，FZIIは期待してネという訳よ。



■ウルフの核 207号室

皆様1か月ぶりの御無沙汰です。今回もプログラマーの皆様をお迎えして，ウルフの，核と言われる207号室の全貌を明らかにしたいと思います。

浜「今回は，207号室についてみんなから話を聞こうと思うんだけど。何かおもしろい話はないかい？」

藤「ありません」

浜「それでは，これで今回の対談を終わります。いや，ちょっと待った！」

貞「207号室はプログラマールームさ」

渡「アークスもFZIIもここから生まれるんだよ」

山「まさにウルフの核だね，ちなみにMSX2のYAKSAも作っているんだよ」

浜「音楽の宇野さんもここだよね」

藤「そうそう宇野さんを忘れてはいけないよ，ウルフの売りの一つだからね」

浜「と言う訳で今回はメンバーを紹介した訳だけど，次回は一人づつ紹介だ！」(浜)

エニックス通信

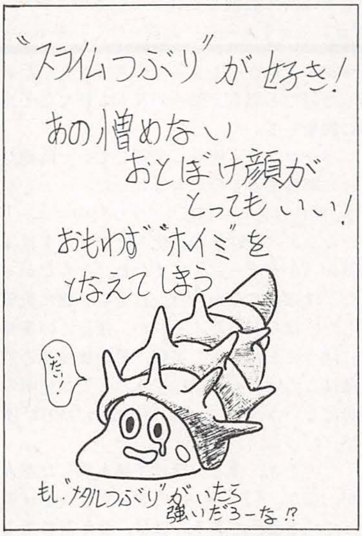
発行元：㈱エニックス
〒160
東京都新宿区西新宿8-20-2
新宿アイリスビル7F

「〜が好きだー！」のコーナー

先月から始まったこのコーナーにさっそくハガキをくれたみなさんどうもありがとう。



東京都　けんぞうくん



大阪府　北村昌樹くん

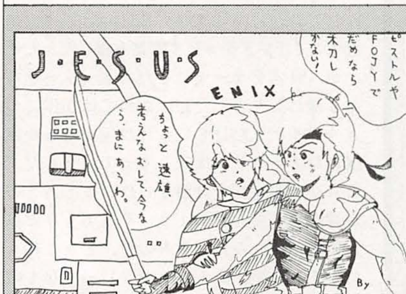
いかがでしたか，君もこのコーナーにどんどんおハガキくださいね！

エニックス展



……。何も言えない。
山口県　オースマン・レンコンくん





はたして，速雄の運命はいかに……。
福岡県　LUIくん



力作ですね。細かいところまで書きこんであります。
福岡県　カムイでんくん

こういうタッチのイラストもいいですね。
東京都　ZOPくん

「お願いしますのコーナー」

『ソフトが正常に動作しないということで，ソフトを送っていただく際には，お持ちのパソコンの機種(MSXの方は型番も)を書いてください。それとそのソフトを使用すると，どこまでゲームができて，どうなってしまうかを書いてください。あと住所，氏名，電話番号を忘れずに書いてください。』

修理担当の方からのお願いでした。

お手紙下さい。

エニックスでは，みなさまのイラスト，ご意見など楽しいお便りを募集しています。

応募はぜひハガキでお願いします。イラストは，カラーよりも白黒で濃淡の強いものがベターです。当社作品を使ったパロディやエニックスのキャラクターを使ったショート・ストーリーなども募集しています。エニックス通信はみなさんが作るページです。ボツを恐れずドンドンだしてくださいね。

採用分には，エニックス・グッズをプレゼントします。

編集後記

気候がよくなり，まさに春本番といえる季節になりました。それはいいんだけど，「春眠暁を覚えず。」ということばがあるように，陽気がいいのでつい，うとうとしてしまう今日このごろです。休日はゆっくり眠ろうなんて思っているんだけど，習慣でいきなり目ざめてしまったりして。そのくせ起きてると眠くなって居眠りしたりしてね。頭の中も眠ってるんだか起きているんだかよくわからずボ〜としている。こまったもんだ。

(ペコ＆ポコ)

SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺字町ノ内5番地の3
㈱エス・ピー・エス
☎0245-45-5777

ふぁ〜〜〜い，ＳＰＳファンの方々こんにちは。またまた特選情報をここに書く時がきました。今回は，私大五郎がこのコーナーを担当致します。

さぁ〜て　何から書きましょうかね〜っ。

★お話し　その1

遅れに遅れていた「ザ・リターン・オブ・イシター」のＰＣ－9801版が3月11日に発売になりました。もう買って最後まで終わった方もいるようですけれど，どうです，なかなかでしょう!!!アナログＲＧＢモニターをつないでいる君，どうですか，きれいでしょう。

画面いっぱいに広がっている「ドルアーガ」の塔のフロアーがゲームセンターと同じ感覚になっているはずです。それと88版ではメモリの関係でできなかったキャラの重ね合わせ処理を完璧に行ないました。これに関してはもう神経をとがらせてプログラミングしていたようです。

それともう一つ………フフフフフ，今度はパスワードのほかにデータセーブもできるのです。これも88版の時から要望の多かったことですので取り入れました。

そんなことでなんとか完成の日の目を見ましたので，これを記念してなにかと思い今回ＰＣ－9801の「ザ・リターン・オブ・イシター」をお買い上げいただきました方の中で128面まで行った方先着100名の方にＳＰＳオリジナルステッカーをプレゼント致します。申し込み方法はパッケージの中に入っている案内を御覧下さい。

★お話し　その2★

「棋太平」出ました。ＰＣ－9801版，ＦＭＲ－50(パナコムM500) 16ビットの処理の速さを充分にいかした対局将棋です。

これから将棋を覚えようとしている方，もう少し将棋が強くなりたいと思っている方などに最適です。

ＳＰＳ独自の学習機能を組み入れてますので何回も対局していくうちに人間の手を覚えていきますからだんだん強くなっていきますよ。さあ，「棋太平」と一緒に将棋の勉強をしましょう。

★お話し　その3★

次はねっ，ＳＰＳ－ＮＥＴのお話しです。

とうとうＳＰＳ－ＮＥＴは11回線になりました。今まで6回線で運営していましたが，ここ1～2ヶ月の間に入会者が軒並み増えてきてとても夜などつながるものではなくなりました。特に夜9時から2時頃までは，ほとんど回線があかず皆様にご不便をおかけ致していました。それをかんわしようと11回線になったわけです。それと今まで300／1200bpsだったのを，3回線を1200／2400bpsにしました。ゆくゆくは設備を充実させて11回線をすべて，300／1200／2400bps自動切替えのホストにしようと頑張っています。

しかしそのための資金が相当かかります。そのため今まで無料のＮＥＴとしてやってきましたが登録制をとらせていただくようになりました。

登録制というのは，入会時に登録料として3000円いただきますがそのほか会費等は一切いりません。入会時のみの費用ということです。この会費は設備の投資に使わせていただく予定です。

入会方法は，下記の通りです。

＊メモ紙に次の項目を書いて下さい。
住所，氏名，電話番号，年齢，職業，希望パスワード，ペンネーム，自己紹介，システム構成

＊60円切手を添えてＳＰＳまでメモ紙をお送り下さい。

＊折り返し案内をお送り致しますのでそれにしたがって御入金下さい。

＊入金確認後正式会員として登録致します。

●ＧＵＥＳＴアクセスは無料ですので一度覗いて見てはいかがでしょうか？

★お話し　その4★

いや〜〜〜っ，電波さんやりましたね〜〜〜，「源平討魔伝」

皆さんもうみましたか？すごいですね！ただただ電波さんの技術には頭が下がる思いです。ＳＰＳも電波さんに負けないように頑張ります。

いよいよ最後！最新ＳＰＳ Ｘ68000情報をお話ししましょう。まずは，「沙羅曼蛇」ですが新メンバーも加わり順調に開発は進んでいます。マップはほとんど完成していますしキャラも出来上っています。今は，メインになるところのプログラムをかいておるところです。開発のお兄さんに聞いてみましたが………。

「まあ，期待して下さい。時間はかかっていますが皆様に満足していただけるのを作りますから………」と申していました。

それと「ザ・リターン・オブ・イシター」のＸ68000の移植が決まりました。この場をお借りして皆様に御報告致します。現在すでにマップの中を「ＫＩ」が元気に動いています。完成は，7月頃を予定していますので御期待下さい。

そのほかですが，現在「沙羅曼蛇」「ザ・リターン・オブ・イシター」のほかＸ68000で2本かかっていますし，そのほかにもまた2本開発の順番待ちで予定されています。発表できる段階になりましたら順次ここで発表していきたいと思っていますのでそれまでがまん，がまんの「おしん」の心です。

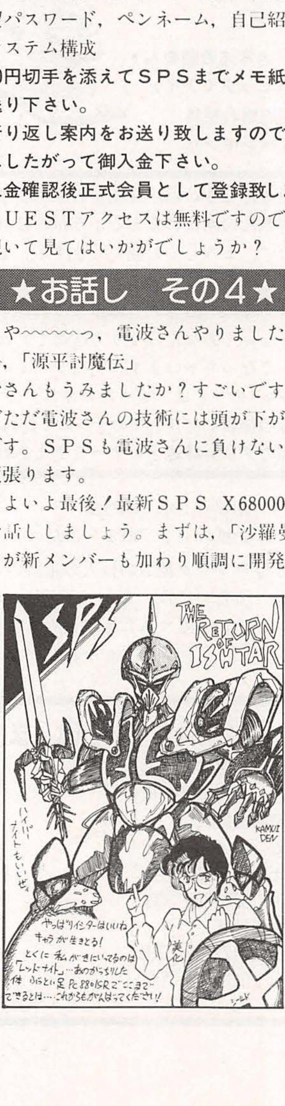
あっ，忘れていた!!!

5月にＸ68000のソフトがＳＰＳから発売になるかも知れません。これは，残念ながらゲームではありませんが，今，盛んになってきた通信のためのソフトです。名前は，仮称ですが「たーみのる」といいまして，なかなかのすぐれもんソフトです。現在デバック中でまもなくマスターが上がる予定です。Ｘ68000のユーザーを意識して使いやすいソフトに仕上がっています。

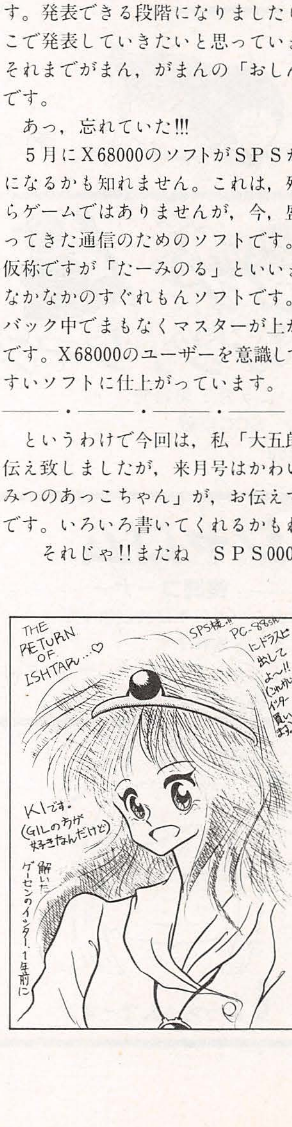
———・———・———・———・———

というわけで今回は，私「大五郎」がお伝え致しましたが，来月号はかわいい「ひみつのあっこちゃん」が，お伝えするそうです。いろいろ書いてくれるかもね。

それじゃ!!またね　ＳＰＳ0009大五郎



◀福島県郡山市・カムイでん



◀北海道沙流郡・DRAGONくりふさし

KONAMI NEWS STATION

KONAMI
コナミ株式会社　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25

パロディウス PARODIUS™

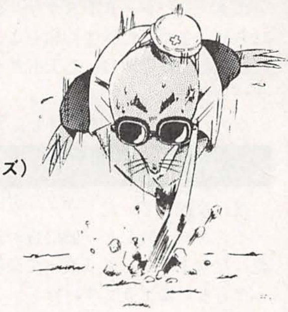
〈キャラクター特集〉

お待たせしましたっ！もうご存知のパロディウスがいよいよ発売になります。パロディったってバカにできないぞっていうわけで，難度が選択できたりするんですが……。

ユニークなキャラがぞくぞく出てくるので，人がやってるのを見ているだけでも結構楽しめるんです。



第三巨大戦闘母艦
天気祈願手抜坊主
（テヌキテヌキボーズ）



モール建設株式会社出向戦闘要獣
（モール）





対空愛嬌青色砲大
（ペンギン）



固形悪臭機雷
（ウンチ機雷）



巨大常連戦闘要石
（ビッグモアイ）



第四巨大戦艦母艦
太女中（メイズ）



歩行前倒型対空砲撃戦闘鳥
（ダッカーペンギン）

THEプロ野球 激突ペナントレース



いよいよ5月下旬発売！
MSX2，SCC搭載
￥5,800

ごめんなさいね。発売がのびてます。でも皆さんの期待にそえるようがんばってますので，よろしくお願いしますネ。もうちょっとです!!

コナミの〝激ペナ〟は単なる野球ゲームじゃない！あなたのやり方次第でどんどん楽しくなっちゃいます。特にチーム・エディット・モードは，ぜったいオススメです。自分の仲良しグループのチームも作れるし，実際のプロ野球選手のデータさえあればそれを入力して，本当のプロ野球さながらのプレイが楽しめたりするんです。

野球音痴の私でも自分で作ったチームでプレイすると思わず熱中してしまうんですよね。

さてと，今日もはやく帰って〝激ペナ〟しよ～っと！

たまにはウォッチ・モードで観戦というのもいいかもね。

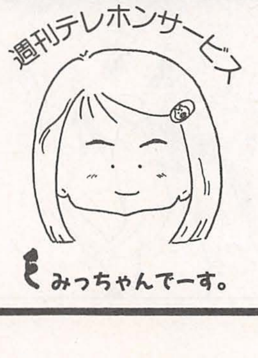
シャロム

質問コーナー

その1 ハシバミの木は次の順序でコマンドすると取れます。
①リセット地方のアーサの家で何にも接しないで〝見る〟
②畑の上で〝調べる〟
③畑の上で〝取る〟はたけの木

その2 レリック地方の巨人の遺跡の中に入るためには，フォールズ地方のダンテの家でマムにネックレスを見せたあと，何かをきかなければなりません。

その3 木の切株で方角を知るためには，迷宮の中でアレクにオノを渡し，砂あらしが終わったあと，再びオノを返してもらわなければなりません。
みんながんばってネ！



くれぐれも番号は、まちがえないようにネ！！

●関東地区
本社：03-262-9110
●関西地区
大阪：06-334-0399
●北海道地区
札幌：011-851-3000
●東北地区
青森：0177-22-5731
秋田：0188-24-7000
●北陸地区
新潟：025-229-1141
●四国地区
愛媛-松山：0899-33-3399
●九州地区
福岡-天神：092-715-8200
福岡-大牟田：0944-55-4444

鹿児島-志布志：0994-72-0606
増設しました！近所の方はご利用下さい。

T&E PRESS 番外編

発行 ㈱ティーアンドイーソフト
〠465 名古屋市名東区豊が丘1810
TEL 052—773—7770

アロハッ!! 天上天下唯我独尊ブラック営業マン吉川です。

ああ，かなぴぃ。

前号で，カリ・ユガの光輝について質問があったら，お便りちょーだいねって言っといたのに，だーれも相手にしてくれないんだもん。いーんだよ，そーやってボクをいじめれば………くすん。

で，深い哀しみに沈むあたぴは，仕事を忘れて，1週間ほど南の国へと旅立ったのである。南の国には，なぜか女子高生ブランドのキウイ・パパイア・マンゴーが，たわわに実っていて，たいへん・へんたい目の保養になりました（うぴぴっ）。

そんなかんだで，今月も締切ギリギリになって原稿を書いておりやす。編集部の○○さん!! 毎月ほんとにゴメンナサイ。でも他のページの担当の人は，ちゃーんと締切守ってるのかなぁ？？？

行くぜ!! T&ESOFT新世紀

ハイドライド3，カリ・ユガの光輝が発売されたことで一連のシリーズ物がめでたく完結し，T&E SOFTはひとつの節目をむかえました。

とゆーことは，今年は新作・新シリーズが登場するわけで，とってもエキサイティングかつスリリングな年となるでしょう。

スターアーサー伝説，ハイドライド，レイドック，ディーヴァと続くシリーズ物の流れは，アドベンチャー，ロールプレイング，アクション，シミュレーションと，とりあえず既存のゲームジャンルは総なめしたかなぁ？と思っています（あれ？ パズルゲームがないや）。

そーなると今年は，どのジャンルにしよーかと考えてしまうわけですが，みなさん何だと思います？

むふふ………なんと今年は大胆不敵にも，全ジャンルに挑戦しよーと考えているんですねー。

も，もちろんアクティブ・ロールプレベンチャー・シミュレーションなんつーものじゃありませんので安心してちょーだい。

確かにT&Eのソフトってーのは，ジャンルにとらわれない自由な発想のものが多かったのですが，シリーズ化されるにしたがって，いつのまにか新しい試みに対する歪みがでていたのも事実です。

例えば，ハイドライドにはハイドライドのスタイルがあるわけで，ゲームデザイナーがいかに斬新なアイデアを考えついたとしても，それがそのシリーズのスタイルを崩してしまってはなんにもなりません。

そりゃもう，アイデア溢れるゲームデザイナーは，欲求不満でいっぱいだったんじゃないかなぁ。

でも，今年は新作が創れるってーことで，その意気込みはものスゴイですよね。いままで暖めてきた様々なアイデアと情熱を全て注ぎ込もうとガンバッてるもんね。きっとみなさんが，あっと驚くような作品が登場するでしょう。

来月ぐらいには，その新作情報をチョビっと教えることができるかにゃんと思います。知りたい人は，どんどんお便りちょうだいね。とくにイラストなんかがあると，ボクはうれぴぃ。

ハイドライド3移植情報

ふふふ………みなさん1987年12月号のベーマガを持ってきてください。んで，307ページを開いてみましょう。

はい，ちゃーんとハイドライド3は移植できないって書いてありますねぇ。なにやらメモリーマップまで持ち出して説明してますねぇ。えんえん44行にわたって『移植なんてできねーぞぉ』と断言してますねぇ。ほんとーに困ったもんですねぇ。

あーん，ごめんちゃい!! ボクが悪いんじゃないんだよぉ。こっそりハイドライド3移植プロジェクトが進んでたんだい!!

きっぱりゆーと，現在，PC-98V版とX1-turbo版が移植準備中です。ただし，移植準備はしてるけど「いつ発売できるか？」とか「本当に発売できるか？」とか，ぜーんぜんわかりません。もしかすると移植に失敗して「残念でした!!」なんてこともありえるわけです。そん時は，アッサリあきらめてください。

責任は全部ハイドライド3の開発総責任者である内○時○にあります。怒りの手紙は，すべて彼に送り付けてください。忘れられたマシーンをお持ちの方も同様です。

それでは，さよーなら。来月がコワイなあ………。



テレネット・ニュース！

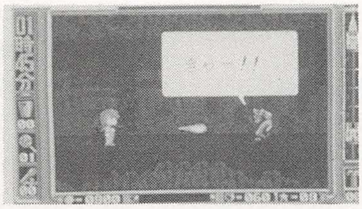
TELENET JAPAN

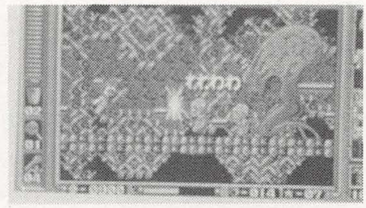
SA・ZI・RI

押す！　テレネットの隼　健太郎だ。縁あってベーマガでも，活躍することになった。ヨロピクね。さて……。

子供たちよ。何はなくともサジリである。新生テレネットが世に問う作品である。すべての評価は，ここから，なして欲しい。

それにつけても，サジリである。なんといっても，新生なのだから，目新しい技術が目白押しである。目白押しといっても，ここは，神楽坂である。芸者が歩くよ玉時雨。関係ないか。





目白押しのその①

音楽が変わった。新技術が，開発されたのだった。その名を〝ベンド機能〟という。これは，どういう機能かというと，例えば，エリック・クラプトンなんかの，ギターのチョーキングを思い浮かべて欲しい。ぎゅーん，くいっ，くいっっ,ぴっゅぅぅぅぅうーん,ってやつね。あるいは，スティービーワンダーとかの，ふぁふぁふぁふぁああふぁふぁーんぷぅぅぅぅぅぅぅぅっ，というハーモニカを思いだしてくれ。よくわかるだろう。あれだよ。つまりね，音の周波数を微妙に上げたり，下げたりして，独特のフィーリングを出す方法を，業界では，というか，一般にベントというのである。

なんと，これがゲームに取り入れられた！と，いうことは，なんと，つまり，ゲーム・ミュージックの中でもいろいろな楽器の様々な魅力が味わえるように，なったということ。実際，サジリの中でも，バリバリの8ビートのロックンロールの中でも，このチョーキングが，うなりまくっているのだった。曲名も奮っているぞ。〝君はファンキィ・モンキィ・サジリ〟。いかすぜぃ。べーびぃ。これは，いままでにない，新生テレネットにふさわしい新技術だっ！

あと，音楽に関しては，大作曲家も，糸が切れちゃった。3曲目のタイトルは，〝すったら・もんだら・三度笠〟，もはや幽玄の境地だ。日本無責任男だ。オイラはドラマーだ。俺はまっているぜ。エレキの若大将。がサジリは，断じてギャグソフトでは，ない。美しいまでのスローなナンバー〝天使は，かく語りき〟，あふれる涙を止めるな！ハーモニカが，フューチャーされている〝Synchrotron〟泣くなよ。辛くなるじゃないか。えーい。隠しておこうと思ったが，ぶちまけちゃうぞう。

サジリには，ミュージック・モードがついている。モードにいくためには，立ちあげ時に F･5 だ。F･5 キーを引っ張るなよ。頼むから，押してくれよな。これで，幸せになれない奴は，知らん。ちなみに，最初の音は，バンドがチューニングを合わせている音なのだ。よーく聞いてごらん。ほらね。ベースの音が，Aの音(基本の音なのだ）に近づいてるでしょう。どどどどどー。だけど，ドの音じゃないよ。ラの音だからね。

目白押しのその②

音楽ばかりがよくて，肝心のゲームが，つまんないんじゃないでしょうねぇ。いうまでもなく，サジリは，前代未聞の面白さを備えたゲームだ。この前代未聞の部分を担っているのが，前号でも紹介した新開発のデュアル・システムだったのだった。

これは，どういうシステムなのかというと，一口で言ってしまえば，R・P・Gとアクションを融合させてやろうという，大胆な試みの結果，できあがったシステムなのである。スタッフのみんなも，100パーセントとまでは，いわないが，まぁ90パーセントぐらい狙ったところまで，こぎつけたんじゃないかと言うくらい目新しい，そして自信満々のシステムなのである。やったね。

さらに言えば，P・R・Gモードの時出てくる，メッセージ。このデータ量は，とにかく豊富。飽きさせませんぜ。こりゃ。思わず，ぷっと吹きだしちゃうようなものが，多いが，断じてギャグゲームでは，ない。誤解されやすいんだけどさぁ，真剣だぜ。嘘だと思うなら，ビジュアルシーンを見てみろよ。どうだ。格好いいだろ。

急ぎ足で紹介したけど，とにかくサジリは，『買い』のゲームだ。行け，走れ，ショップへ走れ。……ん？。

○このコーナーでも，テレネットは，おたより，感想，イラストを募集してるぞ。宛先は，

〒162　東京都新宿区東5軒町1番9号　日本テレネット
『隼　健太郎　ベーマガ係』まで，ヨロピク。

イラストを紹介しよう







◀熊本の河野17才〝おっさん〟は3枚も贈ってきたぞ。



◀ペンネーム〝ウンババ〟きたねぇなあ。もっとセンスのいいペンネームを頼むよ。



◀香澄　鎧　アンドロイドのねぇちゃんだ。サンキュー。



◀Runaboutsの作品。また送ってくれよな。

RANDOM POST

RH RANDOM HOUSE
ソフトウェア開発
株式会社ランダムハウス
埼玉県坂戸市末広町3-11
(営業所)TEL0424-87-8631

山口祐平のゲームデザインNOW

連載 7



質問箱の回答です

今回は，三重県伊勢市の濱地英人君の質問に答えていこうと思います。

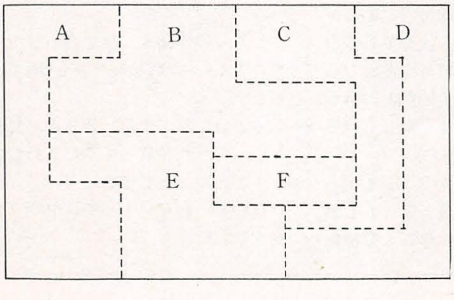
1）RPGで，マップのエリアごとに違う敵を出現させるほうほうを教えて下さい。

いろいろな方法がありますが，一番単純なのは，マップのセル（＊）のデータの中に，出現する敵の情報を持っておくことです（＊セルとはキャラクタが歩く単位。１歩あるくと，となりのセルに移ることになります）。

しかし，この方法だと，マップのサイズが大きくなってしまい，効率が悪く，マップの変更もやりにくいので，別な方法を取ることになるでしょう。

一つの方法としては，マップにはエリア番号だけを持ち，マップと別のところに各エリアごとの情報として，敵の種類，強さ，出現率等を持つというものです。

マップ



というマップがあったばあい，マップにはその位置がＡからＨのどのエリアなのか，ということだけを持たせて，各エリアの情報として，

Ａ地方	Ｂ地方
トロル	オーガ、
ワイバーン	ゾンビ
リザード	クール
ヒドラ	：
スフィンクス	：
：	：
：	：

という様にモンスターの情報を持つわけです。

2）ある種の敵だけ足が早い，というようにリアルタイム移動でのスピードを，キャラクタごとに変えるには？

マイキャラが１歩動く間に，その敵キャラを２歩動かすと，敵はマイキャラの２倍のスピードで動くことになります。逆にマイキャラが２歩動いた時に，敵を１歩動かせば，２分の１のスピードで動くことになります。

それらのうち一番速いキャラの速度を１とすれば，主人公は２，遅い敵は４のデータをもたせます。そして，１ターン経過するごとにデータから１を引いてデータが０になったら移動させればいいわけです。

3）　ＲＰＧの持つ，マップデータなどを圧縮するにはどうすればいいですか？

データの内容によってはかなりの違いが出てきますが，マップなどはかなり圧縮がききます。例えば同じデータが延々と続いている場合には，そのデータと，それが幾つ繰り返されているかを持たせます。

データが，１１１１１０００２２２２２２２というようにならんでいたら，上記の方法をもちいると１５０３２７となり，約三分の一になりました。

当然実際は，もっと複雑な方法で何段階にも重ねて圧縮するわけです。

圧縮の方法には，ランレングス・ハフマン符号・ランプルジズ等，いろいろあるのですが，それらについては数学関係の本に書かれているので，大きな本屋で買うか，注文するかして勉強してください。

プログラム担当　奥田

住所
〒177
東京都練馬区石神井町１－26－13
福本ビル３Ｆアーテック内
ランダムポスト質問箱宛

おたよりまってます。

The inside affair of SACOM 8

株式会社 システムサコム
〒130 東京都墨田区両国4-38-16 両国桜井ビル4階
☎ 03−635−7609



はあい♥みなさんこんにちは。元気で春してますか!?
私たちシステムサコムはユーフォリーとドームがやっと発売されて一安心／
みんなで元気にプログラムしております。
今回からはスタッフのみんなに、新製品の開発後記というものをしたためていただくことにいたしました。まず第一回め、Euphoryのみな様です。さあどーぞ
（みなさん、こんな私たちにお手紙ちょーだいネ。）

Euphory開発後記

プログラマー 酒井君



『ごめんなさい……』

今の僕にはこれしか言えないけど，きっと君を幸せにします。

実はあんまり自信がないけど，せいいっぱい努力するので，僕が立派な人になるまで暖かく見まもっててね，お願いします……

うーん，でもそれっていつまで待てばいいんだろう？　そんなことを考えると今日も不安な僕です。そんな不安をかくしきれないなさけないこの僕が，君のためにチッポケな詩を贈ろう。

『かわいいらっこらこ2』

かわいいらっこが，おなかのうえで
コン！　コン！　コン！　コン！
からを　わってるよね？

たのしいあたまは，こころのすみで
トン！　テケ！　テン！　トン！
すでに　はずんでるね！

ぼくのことならしんぱいないよと
ちょっとさびしいよるだよ

さあっ！　みんなでらっこのように
げんきをだして　ごあいさつ
ばいばい

酒井　潔

デザイナー 高橋君



ぐらふぃっくの開発後記
25TH. Dec. 1987

やったー！　やっと私に自由が巡ってきた……ようである。しかし，この安らぎもつかの間，次の何かが近寄ってくる気配がある……。

んなことはさておいて，よーするによーやく終わらしたわけである。

『私にクリスマスなどなーい！』が，正月はやってくるようである。

さ・て・と，飲むぞーっ！

『うーむもっともっと勉強しなきゃいけないなーぁ』と，思うこの頃です。

短いけど，まぁいーか，

じゃーね！　Bye 2
From TAKAHASHI

私が佐藤だ！



みなさん。

私がシステムサコムの生き地獄，じゃなかった生き字引き，佐藤幸之助（仮名）です。

「ユーフォリー」では，シナリオを担当し（途中で挫折），「ドーム」でもシナリオを担当し（途中で挫折），関係各位に多大なご迷惑をかけた，あの佐藤幸之助（仮名）です。

「ユーフォリー」では酒井先生，「ドーム」では桜井先生をはじめとし，和田，高崎，多摩豊，斉藤の諸先生方の捨身のご協力がなかったら，どちらの作品も決して日の目を見ることはなかったことだろうと思われます。この場を借りて厚く（友情は「熱い」じゃなく「厚い」です）御礼を申し上げるしだいであります。

さて，私はサコムに席を置くこと4年と8か月，社長の次に古い社員となってしまいました。この間，実に色々なことを経験してまいりました。

ハンダ付け要員，ディスクドライブのネジ取り付け屋，営業マン，お茶くみ，シナリオライター，作曲家，そして今は窓際族となって，日々を送っております。「私」を語ることは，すなわちサコムの歴史を語ることでもあるのです(そんなわけないって)。

私の紹介はこれぐらいにして，とにかく皆さん,「ユーフォリー」を買ってください。「ドーム」を買ってください。

FM音源完全対応，スムーススクロール，広大なマップ，愕然とするような芸の細かいキャラの動き，どれをとってもX1の機能を死ぬまで使った，酒井潔先生，入魂の逸品「ユーフォリー」。

連日の徹夜で，何人もの尊い命を犠牲にし，それでも開発をあきらめずノヴェルウェアという新しいジャンルを開拓した，斉藤満先生の汗と涙が刻まれた記念すべき「ドーム」。

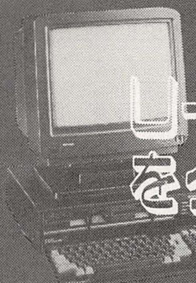
どちらの作品も，私が自信をもっておすすめする，「これならママもOKさっ」ソフトです。

くどいようですが，皆さん，私を助けると思って，ぜひ買ってくださいね。たのみますよ。ホントですよ。

買ってくれないとパチンコやりにいっちゃうぞ（笑）。

中古パソコン機器

U-com Buyer's Guide



U-comでキミのパソコン・システムをグレード・アップしよう!

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，U-Com (Used Computer＝中古パソコン機器) を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見かた

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンター，ワープロ，ゲーム基板，その他の項目にわけてあります。

各項目は，それぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，附属品の有無が表示されています。

程度については，

1：マニア向け部品取り程度
2：実動品だが外観は下程度
3：完動，外観は中程度
4：完動。外観は上
5：極上。新品同様品

といった，大まかな目やすで数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がおられるので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきますので，ぜひ応援してください。 (編集部)

パソコン本体

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9801VX21	239,000円	有	無	有	有	5	限定予約品	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-9801VX21	235,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
PC-9801VX2	220,000円	有	無	有	有	3	3ケ月保証	マイコンショップM・S・L
PC-9801VM21	205,000円	有	有	有	有	5	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC-9801VM21	205,000円	有	有	無	有	4	1年保証	㈱サードウェーブUP'S
PC-9801M3	198,000円	有	無	無	有	4		㈱スタンバイ
PC-9801VM2	198,000円	有	有	有	有	4	1年保証256K増設済	㈱サードウェーブUP'S
PC-9801VM2	193,000円	有	有	有	有	3	1年保証	㈱サードウェーブUP'S
PC-9801VM2	188,000円	有	無	有	有	3	3ケ月保証	マイコンショップM・S・L
PC-9801VM2	188,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC-9801M2	178,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-9801UV2	178,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-9801UV2	160,000円	有	有	有	有	4	1年保証	㈱サードウェーブUP'S
PC-9801UV2	158,000円	有	無	有	有	3	3ケ月保証	マイコンショップM・S・L
PC-9801VM2	158,000円	有	無	有	有	4		㈱ウェーブ・アイ
PC-98LT／11	158,000円	有	有	有	有			㈱日本マイコン流通センター
PC-9801XA／2	158,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-9801UV2	148,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC-9801VF	138,000円	有	無	無	有	4		㈱スタンバイ
PC-9801LT／2	128,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-9801F2	115,000円	有	有	無	有	3	1年保証512K第2漢ロム増設済	㈱サードウェーブUP'S
PC-9801F2	108,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-9801LT／1	108,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-9801F2	100,000円	有	無	有	有	3		㈱スタンバイ
PC-9801F2	100,000円	有	有	無	有	3	1年保証	㈱サードウェーブUP'S
PC-9801F2	98,000円	有	無	有	有	3		㈱ウェーブ・アイ
PC-98LT／1	98,000円	有	無	無	有	4		㈱ウェーブ・アイ
PC-98LT／1	90,000円	有	有	無	有	4	1年保証	㈱サードウェーブUP'S
PC-9801U2	88,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-9801F2	87,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC-9801U2	80,000円	有	無	有	有	3	3ケ月保証	マイコンショップM・S・L
PC-9801U2	79,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC-9801F2	59,000円	有	有	無	有	3	3ケ月保証	パソコンショップ電商
PC-9801	48,000円	無	有	有	有			㈱日本マイコン流通センター
PC-9801漢ロム付	46,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-9801＋漢ROM	35,000円	有	無	無	有	3	3ケ月保証	㈱ユーバース
PC-8801MA	128,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
PC-8801MH	110,000円	有	有	有	有	4	1年保証	㈱サードウェーブUP'S
PC-8801FA	108,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
PC-8801mkⅡFR／30	99,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-8801FH／30	99,000円	有	有	有	有	4	1年保証	㈱サードウェーブUP'S
PC-8801MH	98,000円	有	有	有	有	5		㈱ウェーブ・アイ
PC-8801mkⅡSR／30	95,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-8801mkⅡSR／30	95,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-8801mkⅡMR	95,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-8801mkⅡSR／30	92,000円	有	有	有	有	4	1年保証	㈱サードウェーブUP'S
PC-8801mkⅡMR	92,000円	有	有	有	有	4	1年保証	㈱サードウェーブUP'S
PC-8801MR	89,000円	有	無	有	有	4		㈱ウェーブ・アイ
PC-8801mkⅡFR／20	88,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-8801mkⅡFR／30	87,000円	有	有	有	有	4	1年保証	㈱サードウェーブUP'S
PC-8801mkⅡTR	84,800円	有	有	有	有	4		パソコンショップコム・イン浜松店
PC-8801FH／30	82,000円	有	無	有	有	4		㈱ウェーブ・アイ
PC-8801mkⅡSR／30	80,000円	有	無	有	有	3		㈱ユーバース
PC-8801mkⅡFR／30	77,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC-8801FR／30	75,000円	有	無	有	有	4		㈱ウェーブ・アイ
PC-8801mkⅡSR／20	75,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-8801FH／30	70,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	パソコンショップ電商
PC-8801mkⅡFR／10	68,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-8801mkⅡFR／20	68,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-8801mkⅡ／30	55,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-8801mkⅡ／30	50,000円	有	無	無	無	3		㈱ユーバース
PC-8801mkⅡ／30	49,000円	有	有	有	有	3	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC-8801mkⅡ／30	46,000円	有	有	有	有	3	6カ月保証	㈱サードウェーブUP'S
PC-8801mkⅡ／30	45,000円	有	無	有	有	3	3ケ月保証	マイコンショップM・S・L
PC-8801mkⅡ／30	45,000円	有	有	有	有	3		パソコンショップコム・イン浜松店
PC-8801mkⅡ／20	45,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-8801mkⅡSR／10	42,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-8801mkⅡ／30	40,000円	有	無	無	有	3		㈱ウェーブ・アイ
PC-8001mkⅡSR	38,000円	有	有	有	有	5	店頭展示品	フューチャーランド北本
PC-8801mkⅡFR／10	38,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-8801mkⅡ／10	29,000円	無	有	有	無			㈱日本マイコン流通センター
PC-6001mkⅡSR	28,000円	有	有	有	有	5	店頭展示品	フューチャーランド北本
PC-8801mkⅡ／10	28,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-8801mkⅡ／30	25,000円	有	有	無	有	3	3ケ月保証	パソコンショップ電商
PC-8801	18,000円	無	有	有	無			㈱日本マイコン流通センター
PC-8801	9,800円	有	有	無	有	3		パソコンショップコム・イン浜松店
PC-88VA	168,000円	有	無	有	有	4		㈱スタンバイ
PC-8801	19,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-8001	10,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-6601SR	35,000円	有	無	無	無	3		㈱ユーバース

PC-6001mkⅡ	5,800円	有	有	無	有	3		パソコンショップコム・イン浜松店
PC-100/30+KD651	99,800円	有	無	無	有	4		(株)スタンバイ
PC-100	58,000円	無	有	有	無			(株)日本マイコン流通センター
PC-Engine	12,000円	有	有	有	有	4	6ケ月保証	パソコンショップ電商
PC-88VA	158,000円	有	無	有	有	3	3ケ月保証	マイコンショップM・S・L

アップル

マッキントッシュプラス	299,000円	有	有	有	有		セット(プリンター,増設FDDつき)	(株)日本マイコン流通センター

SHARP

X1turboZ	109,800円	有	無	有	有	4	ブラック	(株)ウェーブ・アイ
X1turboⅢ	95,000円	有	有	有	有	5	ブラック	(株)ウェーブ・アイ
X1turbo	25,000円	有	無	無	有	3	レッド	(株)ウェーブ・アイ
MZ-2531	89,800円	有	有	有	有			(株)日本マイコン流通センター
MZ-2521	79,800円	有	有	有	有			(株)日本マイコン流通センター
MZ-2531	78,000円	有	有	有	有	5		(株)ウェーブ・アイ
MZ-2511	65,000円	有	有	有	有			(株)日本マイコン流通センター
MZ-2521	58,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	(株)パシフィックコンピューターバンク
MZ-2500	50,000円	有	無	無	有	4	3ケ月保証	(株)ユーバース
MZ-2200+QDD	19,800円	有	無	無	有	3		(株)スタンバイ
X1F/10	17,800円	有	有	有	有			(株)日本マイコン流通センター
MZ-1500	15,000円	有	無	無	有	4	3ケ月保証	(株)ユーバース
X68000セット	290,000円	有	無	有	有	3	3ケ月保証	マイコンショップM・S・L
X68000	200,000円	有	有	有	有	4	1年保証展示品	パソコンショップ電商
X1turboZⅡ	120,000円	有	有	有	有	5	1年保証	(株)サードウェーブUP'S
X1turboZ	102,000円	有	有	有	有	5	新品同様品	(株)パシフィックコンピューターバンク
X1turboZ	100,000円	有	有	有	有	5		(株)ユーバース
X1turboⅢ	79,800円	有	有	有	有	5	新品同様品	(株)パシフィックコンピューターバンク
X1turboⅢ	78,000円	有	有	無	有	3	1年保証	(株)サードウェーブUP'S
X1turbo/30	70,000円	有	無	有	有	3	3ケ月保証	マイコンショップM・S・L
X1turboⅡ	70,000円	有	無	有	有	3	3ケ月保証	マイコンショップM・S・L
X1G/30	59,800円	有	有	有	有	5		(株)スタンバイ
X1G/30	59,800円	有	有	有	有	5	新品同様品	(株)パシフィックコンピューターバンク
X1G/30	58,000円	有	有	無	有	4	1年保証,ブラック	(株)サードウェーブUP'S
X1G/30	52,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	(株)パシフィックコンピューターバンク
X1F/20	45,000円	有	無	無	有	4	3ケ月保証	(株)ユーバース
XG/30	29,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	パソコンショップ電商
X1turbo/.10	24,000円	有	有	有	有	5		ユニオン
X1G/10	18,800円	有	有	有	有	5		(株)スタンバイ
X1Ck	18,800円	有	有	有	有			(株)日本マイコン流通センター
ツインファミコン	18,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	(株)ユーバース
X1F/20	18,000円	有	有	無	有	3	3ケ月保証	パソコンショップ電商
X1C	17,800円	有	有	有	有			(株)日本マイコン流通センター
X1Cs	17,800円	有	有	有	有			(株)日本マイコン流通センター
X1G/10	16,800円	有	有	有	有	5	新品同様品,メーカー保証	(株)パシフィックコンピューターバンク
X1D	14,800円	有	有	有	有	5	新古	ユニオン
ツインファミコン	13,000円	有	有	有	有	4	6ケ月保証	パソコンショップ電商
X1	12,800円	有	有	有	有			(株)日本マイコン流通センター
X1F/10	12,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	(株)パシフィックコンピューターバンク
X1G/10	12,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	(株)パシフィックコンピューターバンク
X1C	10,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	(株)パシフィックコンピューターバンク
X1Cs	10,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	(株)パシフィックコンピューターバンク

セガ

セガマークⅢ	7,800円	有	有	有	有			(株)日本マイコン流通センター

松下

FS-A1	6,500円	無	無	無	無	3	附属品ACアタプタのみ	パソコンショップ電商

富士通

FM-11AD2	148,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	フリータイム(株)
FM77AV40EX	118,000円	有	有	有	有	5	1年保証	(株)ユーバース
FM77AV40	99,800円	有	有	有	有	5		(株)ウェーブ・アイ
FM77AV20EX	89,800円	有	有	有	有	5	1年保証	(株)ユーバース
FM77AV20/2	78,000円	有	有	有	有	4	1年保証	(株)サードウェーブUP'S
FM77AV2	65,000円	有	無	無	有	4		(株)ウェーブ・アイ
FM-77L4	58,000円	有	無	有	有	4		(株)スタンバイ
FM77AV2	58,000円	有	有	無	有	3	1年保証	(株)サードウェーブUP'S
FM-77D2	54,000円	有	有	有	有			(株)日本マイコン流通センター
FM-77L4	49,800円	有	有	無	有	3		パソコンショップコム・イン浜松店
FM77AV1	49,000円	有	有	有	有			(株)日本マイコン流通センター
FM-77D1	45,000円	有	有	有	有			(株)日本マイコン流通センター
FM-77D2	42,000円	有	無	有	有	4		(株)スタンバイ
FM-77D2	40,000円	有	無	無	有	3	3ケ月保証	(株)ユーバース
FM-77D2	38,000円	有	無	無	有	3		(株)ウェーブ・アイ
FM-77AV1	34,000円	有	有	無	有	4		ユニオン
FM-new7	15,000円	有	有	有	有	3		パソコンショップコム・イン浜松店
FM-NEW7	10,000円	有	無	有	有	3	1ケ月保証	(株)ユーバース
FM77AV2	59,000円	有	有	有	有			(株)日本マイコン流通センター
MB25420	108,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	(株)パシフィックコンピューターバンク
MB25045	82,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	(株)パシフィックコンピューターバンク
MB25050	48,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	(株)パシフィックコンピューターバンク
MB25255	48,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	(株)パシフィックコンピューターバンク
MB25250	42,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	(株)パシフィックコンピューターバンク
MB25015	15,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	(株)パシフィックコンピューターバンク

ディスプレイ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-KD853	68,000円	有	有	有	有	5	1年保証	(株)ユーバース
PC-KD853	53,000円	有	有	有	有	5		ユニオン
PC-KD862	52,000円	有	有	有	有	4	6カ月保証	(株)サードウェーブUP'S
PC-KD852	48,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	フリータイム(株)
PC-KD852	48,000円	有	有	有	有	3	6カ月保証	(株)サードウェーブUP'S
PC-KD854	45,000円	有	有	有	有	5	1年保証	(株)ユーバース
PC-KD852	43,000円	有	有	無	有	4		ユニオン
PC-KD551	25,000円	無	有	無	有	3	3ケ月保証	パソコンショップ電商
PC-8841	19,800円	無	有	無	有	3		パソコンショップコム・イン浜松店
PC-60M43	9,800円	無	有	無	有	3		パソコンショップコム・イン浜松店

SHARP

CU-14AD	55,000円	有	有	有	有	5	1年保証	(株)ユーバース
CU-14A2	45,000円	有	有	無	有	3	6カ月保証カラー4050文字	(株)サードウェーブUP'S
CU-14H2	45,000円	有	有	無	有	3	6カ月保証カラー4050文字	(株)サードウェーブUP'S
CU-14F1	10,000円	無	有	無	有	3	3ケ月保証	パソコンショップ電商
CZ-600D(BK)	70,000円	有	有	有	有	4	1年保証展示品	パソコンショップ電商
CZ-850D	60,000円	無	無	無	無	3	3ケ月保証	(株)ユーバース
MZ-1D22	44,800円	無	有	有	無			(株)日本マイコン流通センター
MZ-1D17	39,800円	無	有	有	無			(株)日本マイコン流通センター
20M202C	28,000円	有	有	有	有	4	20インチカラーディスプレイ	ユニオン

富士通

MB27333	50,000円	有	有	無	有	4	6カ月保証カラー4050文字	(株)サードウェーブUP'S
MB27331	45,000円	有	有	無	有	3	6カ月保証カラー4050文字	(株)サードウェーブUP'S
FM-TV151	44,800円	無	有	有	無			(株)日本マイコン流通センター
MB27312	28,000円	有	有	無	有	3	6カ月保証グリーン4050文字	(株)サードウェーブUP'S

フロッピードライブ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-98H81	118,000円	有	無	無	有	3		(株)スタンバイ
PC-98H33K	75,000円	有	無	無	有	3		(株)スタンバイ
PC-9831-UWZ	69,000円	有	有	無	有			(株)日本マイコン流通センター
PC-9881	68,000円	無	有	無	有	3	8インチ	パソコンショップコム・イン浜松店
PC-9831-4W	68,000円	有	有	有	有	5	店頭展示品5"2DD×2ドライブ	フューチャーランド北本
PC-9831-4W	57,000円	有	無	有	有	3		(株)スタンバイ
PC-9832-4W	57,000円	有	無	有	有	3		(株)スタンバイ
PC-8831-MW	59,800円	有	有	有	有			(株)日本マイコン流通センター
PC-80S31	28,000円	有	無	無	有	4	5"2D×2ドライブ	フューチャーランド北本
PC-8881	60,000円	有	無	無	有	3	3ケ月保証8インチ	マイコンショップM・S・L

アイテム

disk mate 80E	27,800円	有	有	有	有			(株)日本マイコン流通センター
DiskmateM-10	10,000円	有	有	無	有	3	5"2D×1ドライブ	フューチャーランド北本

EPSON

TF-10PC	34,800円	有	有	有	有			(株)日本マイコン流通センター
TF-20PC	34,800円	有	有	有	有			(株)日本マイコン流通センター
FM用ドライブK305	32,000円	無	有	無	有	3		パソコンショップコム・イン浜松店
PC用ドライブTF10	29,800円	無	有	無	有	3		パソコンショップコム・イン浜松店
PC用ドライブTF20	28,000円	無	有	無	有	3		パソコンショップコム・イン浜松店

工人舎

KD-390PC	29,800円	有	有	有	有			(株)日本マイコン流通センター

SHARP

MZ-80BF	41,800円	有	有	有	有			㈱日本マイコン流通センター
CZ-31FR	5,800円	有	有	有	有	5	新品3インチ増設ドライブ	ユニオン

松下

JA551	12,000円	無	有	無	無	5	新品	ユニオン

富士通

MB-27612	39,800円	有	有	有	有			㈱日本マイコン流通センター

ロジテック

LFD-881	79,800円	有	有	有	有			㈱日本マイコン流通センター
K-305PC	29,800円	有	有	有	有			㈱日本マイコン流通センター
LFD-550PC	29,800円	有	有	有	有			㈱日本マイコン流通センター
LFD-550ⅡFM	29,800円	有	有	有	有			㈱日本マイコン流通センター

プリンター

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-PR201V	198,000円	有	有	有	有	5	店頭展示品	フューチャーランド北本
PC-PR201V	193,000円	有	有	有	有	5		㈱ウェーブ・アイ
PC-PR201H2	153,000円	有	有	有	有	5		㈱ウェーブ・アイ
PC-PR201H	98,000円	有	無	有	有	4		㈱ウェーブ・アイ
PC-PR201T	89,800円	有	有	有	有		新品	㈱日本マイコン流通センター
PC-PR101TL2	55,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
PC-PR201	48,000円	有	有	無	有	3	6カ月保証	㈱サードウェーブUP'S
PC-PR101T	38,000円	有		有	有	4		㈱ウェーブ・アイ
PC-PR201T	35,000円	有	有	有	有	3	3ケ月保証第二水準ROM付	パソコンショップ電商
PC-8822	28,000円	有	無	無	有	3	漢字プリンター	フューチャーランド北本
PC-8023C	7,000円	有	無	無	無	3	漢字プリンターではありません	フューチャーランド北本

EPSON

VP-135Kスーパーロム付	65,000円	有	有	有	有	5	3ケ月保証	フリータイム㈱
MP-130K	39,800円	有	有	有	有		FM用	㈱日本マイコン流通センター
AP-80K	39,800円	無	有	無	有		FM用	㈱日本マイコン流通センター
AP-80K	39,800円	有	有	有	有		PC用	㈱日本マイコン流通センター
AP-80K	30,000円	有	有	無	有	4	6カ月保証	㈱サードウェーブUP'S
MP-80K	14,800円	有	有	有	有		FM用	㈱日本マイコン流通センター
MP-80ⅢF/T	12,800円	無	有	無	有		FM用	㈱日本マイコン流通センター
MP-80ⅢF/T	12,800円	有	有	有	有		PC用	㈱日本マイコン流通センター

SHARP

CZ-8PD2	25,000円	有	無	有	有	4		㈱スタンバイ
CZ-800P	18,000円	無	無	無	有	3		㈱スタンバイ
CZ-81PS	4,900円	無	有	有	無		X1C用	㈱日本マイコン流通センター
CZ-81P	2,800円	有	有	有	有	5		㈱スタンバイ
MZ-1P09	9,800円	有	有	有	有		MZ-1500用	㈱日本マイコン流通センター

スター精密

AR-2415	65,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース

精工舎

GP-250F	8,900円	有	有	無	有		FM用	㈱日本マイコン流通センター
GP-250FA	8,900円	有	有	有	有		PC用	㈱日本マイコン流通センター

富士通

FMPR301	45,000円	有	有	無	有	3	6カ月保証	㈱サードウェーブUP'S
FMPR-201	32,000円	有	無	無	有	4		㈱ウェーブ・アイ
MB27411E	40,000円	有	有	無	有	3	6カ月保証	㈱サードウェーブUP'S
MB-27407	19,800円	有	有	無	有		FM用	㈱日本マイコン流通センター

ブラザー

M-1024P	35,000円	有	有	有	有	3	3ケ月保証第二水準ROM付	パソコンショップ電商

ワタナベ

WX-4671	44,800円	有	有	有	有			㈱日本マイコン流通センター

ワープロ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
文豪3V	150,000円	有	有	有	有	5	店頭展示品	フューチャーランド北本
PWP-100	29,800円	有	無	無	有	4		㈱ウェーブ・アイ

EPSON

ワードバンクG	94,000円	有	有	有	有	5	店頭展示品	フューチャーランド北本

SHARP

WD-590	59,000円	有	無	無	有	4		㈱ウェーブ・アイ

ゲーム基板

アイレム

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
スパルタンX	20,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
スペランカー	15,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ジッピーレース	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

アルバ

リアル麻雀	15,000円	有	無	有	無	4	麻雀パネル付	㈱キョーワインターナショナル

アルファ電子

エキサイティングサッカー	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
チャンピオンベースボール	5,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

イースタンコーポ

激走	15,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

エスエヌケイ

アテナ	25,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

カプコン

闘いの晩歌	25,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
サイドアーム	25,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
魔界村	18,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
戦場の狼	15,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ソンソン	12,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

コナミ

マンハッタン24分署	30,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
グリーンベレー	20,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
少林寺ロード	12,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
サーカスチャーリー	12,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
イーアルカンフー	12,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ブーヤン	8,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
タイムパイロット	5,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

サン電子

いっき	12,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

シグマ

ポンポコ	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

ジャレコ

エクセリオン	12,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ノーティボーイ	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

セガ

アッポー	15,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
バンクパニック	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

タイトー

奇々界々	25,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
影の伝説	20,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
エキサイティングアワー	15,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

データーイースト

スチャラカ空中戦	15,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
バーニン'ラバー	12,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
リバレーション	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ミステリアスストーン	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

テクモ

ソロモンの鍵	25,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
タンクバスターズ	15,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

ナムコ

バラデューク	30,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ドラゴンバスター	25,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
メトロクロス	25,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ギャプラス	20,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ゼビウス	15,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
リブルラブル	15,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
スカイキッド	15,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
マッピー	12,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
モトス	12,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
グロブター	12,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
パック&パル	12,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ディグダグ	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ディグダグII	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

日物

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ナイトギャル	15,000円	有	無	有	無	4	麻雀パネル付	㈱キョーワインターナショナル
クリスタルギャル	15,000円	有	無	有	無	4	麻雀パネル付	㈱キョーワインターナショナル

その他

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-88VA-12	25,000円	有	有	無	有	5	PC-88VA用サウンドボードII	ユニオン
PS88-1010-2W	12,800円	有	有	無	有			㈱日本マイコン流通センター

アップル

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
アップル用マウス	4,800円	有	有	有	有	4		ユニオン
アップル用ジョイスティック	4,000円	有	有	有	有	4		ユニオン

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CZ-8DT	12,000円	有	無	有	有	4		㈱スタンバイ
CZ-8DT	7,000円	有	有	無	有	5	デジタルテロッパ	ユニオン
CZ-8EP	5,500円	無	有	無	無	4	拡張1／0ポート	ユニオン
CZ-8BK4	4,500円	有	有	有	有	5	新品第2水準漢字ROM	ユニオン
CZ-3CPM	3,500円	有	有	有	有	5	新品3インチCP／M	ユニオン
CZ-8GR	3,500円	無	有	無	無	4	X1用G-RAM	ユニオン
MZ-1U08	3,000円	有	有	有	有	5	拡張ユニット	ユニオン
CZ-8BGR2	2,800円	有	有	有	有	5	新品ターボ10用G-RAM	ユニオン
MZ-1R18	2,500円	有	無	無	有	4	ラムファイル	ユニオン
CZ-8W301	1,000円	有	有	有	有	5	新品3インチディスクベーシック	ユニオン
MZ-1R06	1,000円	有	有	有	有	4	拡張ラムボード	ユニオン
CZ-8BE1	500円	有	有	有	有	5	新品拡張I／Oボード	ユニオン

任天堂

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ファミリーベーシック	4,900円	有	有	無	有			㈱日本マイコン流通センター

調査にご協力いただいた販売店リスト

■㈱サードウェーブＵＰ’Ｓ：〒101　東京都千代田区外神田4-4-2 山田ビル7F　☎03-257-0490

■㈱パシフィックコンピューターバンク：〒150　東京都渋谷区渋谷1-6-8　☎03-797-1221

■㈱日本マイコン流通センター：〒150　東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F　☎03-463-4455

■フリータイム㈱：〒144　東京都大田区西蒲田6-37-8 蒲田エレクトロプラザ2F　☎03-739-2911

■パソコンショップ電商：〒320　栃木県宇都宮市鶴田町2766　☎0286-35-2716

■フューチャーランド北本：〒364　埼玉県北本市本宿2-40　☎0485-91-2199

■㈱ウェーブ・アイ：〒251　神奈川県藤沢市湘南台1-10-1　☎0466-43-1775

■パソコンショップ　コム・イン浜松店：〒430 静岡県浜松市田町227－16　地産ビル3F　☎0534－55－1781

■ユニオン：〒556　大阪市浪速区日本橋東3-2-22 フタバビル3F　☎06-644-0554

■㈱ユーバース：〒556　大阪市浪速区日本橋4-5-11 椿本ビル2F　☎06-631-4016

■㈱スタンバイ：〒556　大阪市浪速区日本橋5-7-19 KMビル　☎06-641-1971

■マイコンショップM・S・L：〒556　大阪市浪速区日本橋5-6-15　☎06-633-6868

■㈱キョーワインターナショナル：〒153　東京都目黒区下目黒3-6-5 高橋ビル1F　☎03-793-2871

■通信販売の方法■

電波新聞社発売のキャラクター・グッズや，本，ソフトなどが欲しいけど，近くのお店で売切れだったり，近くにお店がないという人は，通信販売で手に入れることができます。

通信販売の方法は2種類あります。必ずどちらかで申し込んで下さい。電話や葉書きによるお申し込みはできません。

(1)郵便振替による方法

本誌に折り込まれている郵便振替用紙を使う，手数料なしの一番便利な方法です。

①本誌の前の方のページに折り込まれている，払込通知表（赤い字で印刷されている横長の紙）を切り取ります。購読申込書と書いてありますが，グッズやソフトの通信販売にも使えます。

②表の「払込人住所氏名」のところに，あなたの住所と氏名を書きます。

③「金額」には，欲しい商品の合計金額に送料をプラスした金額を記入します。送料は右の送料の例を参考にして下さい。

④裏の「送付先住所」「送付御氏名」に，あなたの住所と名前を書きます。

⑤「通信欄」に，注文商品（サイズ・色などあればはっきりと書く），個数を書きます。

⑥記入もれはないかよく確認して，その用紙とお金を持って郵便局へ行き，窓口で払込みます。(用紙を封筒に入れて送ったりしないで下さい。) この時，郵便局での手数料はいっさいかかりません。

⑦郵便局でお金を払込んでから，10日～2週間ぐらいすると，あなたの家に申し込んだ商品が届きます。

(2)現金書留による方法

手数料がかかっても，どうしても早く手に入れたいという人には，この方法が便利です。

①郵便局へ行って現金書留用の封筒を買ってきます。普通の封筒で，現金を送ることは法律で禁じられていますので，必ず現金書留用の封筒を使って下さい。

②どんな紙でもいいから，あなたの住所・氏名と，希望する商品（色やサイズなどがあればはっきりと書く），個数をメモして，商品の合計金額に送料を加えたお金と，メモした用紙を封筒に入れてとじます。

③あて先は，〒141 東京都品川区東五反田1－11－15電波新聞社「出版販売部」あてでお願いします。

④郵便局へ行き，窓口で申し込みます。この時に手数料がかかります。

⑤一週間以内には，あなたの手もとに商品が届きます。

(送　料)

キャラクター・グッズの送料は，合計金額が5,000円以内の場合は350円です。

例：	アウトラン　ウォーレット	1個	1,200円
	源平討魔伝　三種の神器	1個	950円
	イシター　下じき	1枚	200円
		合計	2,350円

⬇

送料　350円

従って通信販売に必要な金額は……… 2,700円

合計金額が5,000円以上になる場合は，送料サービスになります。

●これ以外の特別な場合

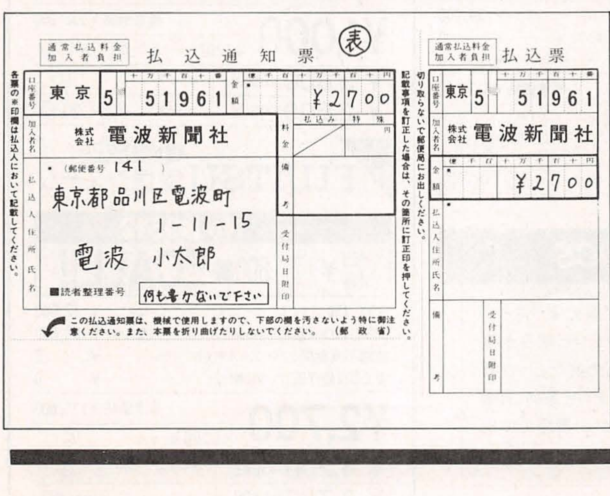
●下じきのみの申し込み……5枚1組　　350円

（1枚でも送料はかわりません）

●ペーパーバック…………………2枚　　240円

3～5枚　　350円

※バックナンバーや別冊，ソフトも同じ方法でお申し込みできます。



通常払込料金 加入者負担　払込通知票　表

口座番号　東京 5 51961　金額 ¥2700

加入者名　株式会社 電波新聞社

(郵便番号 141)

払込人住所氏名　東京都品川区電波町 1-11-15 電波 小太郎

■読者整理番号　何も書かないで下さい

料金　払込み　特殊　円　備考　受付局日附印

各票の※印欄は払込人において記載してください。

記載事項を訂正した場合は，その箇所に訂正印を押してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

この払込通知票は，機械で使用しますので，下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また，本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

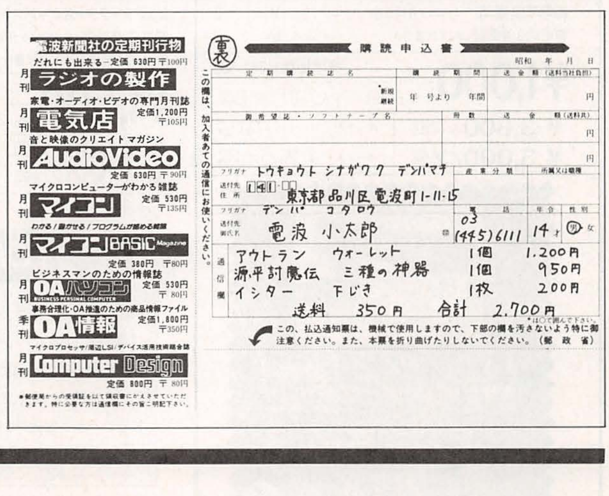
通常払込料金 加入者負担　払込票

口座番号　東京 5 51961

加入者名　株式会社 電波新聞社

金額 ¥2700

払込人住所氏名　備考　受付局日附印



電波新聞社の定期刊行物

だれにも出来る－定価 630円 〒100円　月刊 ラジオの製作

家電・オーディオ・ビデオの専門月刊誌　月刊 電気店　定価1,200円 〒105円

音と映像のクリエイトマガジン　月刊 AudioVideo　定価 630円 〒90円

マイクロコンピューターがわかる雑誌　月刊 マイコン　定価 530円 〒135円

わかる！動かせる！プログラムが読める雑誌　月刊 マイコンBASIC Magazine　定価 380円 〒80円

ビジネスマンのための情報誌　月刊 OAパソコン BUSINESS PERSONAL COMPUTER　定価 530円 〒80円

事務合理化・OA推進のための商品情報ファイル　季刊 OA情報　定価1,800円 〒350円

マイクロプロセッサ/周辺LSI/デバイス活用技術総合誌　月刊 Computer Design　定価 800円 〒80円

※郵便局からの受領証を以て領収書にかえさせていただきます。特に必要な方は通信欄にその旨ご明記下さい。

裏　購読申込書　昭和　年　月　日

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

定期購読誌名	購読期間	送金額（送料当社負担）
※新規 継続	年　号より　年間	円

御希望誌・ソフトテープ名	冊数	送金額（送料共）
		円
		円

フリガナ　トウキョウト シナガワク デンパマチ

送付先住所　〒141-□□　東京都品川区電波町1-11-15

産業分類　所属又は職種

フリガナ　デンパ コタロウ

送付先御氏名　電波 小太郎　電話 03 (445) 6111　年令 14才　性別 男・女

通信欄

アウトラン　ウォーレット　1個　1.200円

源平討魔伝　三種の神器　1個　950円

イシター　下じき　1枚　200円

送料 350円　合計 2.700円

※は○で囲んで下さい。

この、払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

こだわりのNEC派

NEC PC-9801 VX21

アクセス No.B0501

価格 ¥541,800 ➡ 超特価 ¥313,300

品名	価格
PC-9801VX21(処理速度、大幅に高速化4096色中16色2画面に表示可)	¥433,000
CU-14AD(超高解像度0.31ミリ、カラーアナログCRT)	¥84,800
3Mブランクディスケット(5"2HD 10枚)	¥24,000
IPLキーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差¥9800)	¥0
添削付通信講座(信頼のオリジナル"サポート"¥14800)	¥0
初期不良期間(ワイドに1ケ月間交換システム!)	¥0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥0

¥1,500 ×72回 ボーナス2.4万×12回　標準価格¥541,800

¥3,000×60回	ボーナス 2.0万×10回
¥4,800×36回	ボーナス 3.0万×6回

NEC PC-9801 CV21

アクセス No.B0502

価格 ¥389,500 ➡ 超特価 CALL!!

品名	価格
PC-9801CV21(アナログカラーCRT一体型、3.5"×2FDD)	¥355,000
PC-9872L(マウス)	¥10,000
3Mブランクディスケット(3.5"2HD 10枚)	¥24,500
IPLキーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差¥9800)	¥0
添削付通信講座(信頼のオリジナル"サポート"¥14800)	¥0
初期不良期間(ワイドに1ケ月間交換システム!)	¥0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥0

¥1,000 ×72回 ボーナス2.29万×12回　標準価格¥389,500

¥2,100×60回	ボーナス 2.0万×10回
¥5,000×36回	ボーナス 2.08万×6回

NEC PC-8801 mA　限定20台

アクセス No.B0505

価格 ¥342,800 ➡ 超特価 CALL!!

品名	価格
PC-8801MA(FM12音源ステレオ出力、ADPCM可能)	¥198,000
PC-KD863S(15"0.39ステレオアンプ、スピーカ、チルトスタンド付)	¥118,000
PC-8872(マウス)	¥9,800
3Mブランクディスケット(5"2D 10枚)	¥17,000
初期不良期間(ワイドに1ケ月間交換システム!)	¥0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥0

¥1,000 ×60回 ボーナス2.0万×10回　標準価格¥342,800

¥3,800×72回	ボーナス なし
¥3,000×36回	ボーナス 2.25万×6回



スタートアッププレゼント

実施4/18(MON)～5/18(WED)

Chance 1　期間中、システムお買い上げの方、先着200名様に、電話帳電卓をプレゼント。(電話番号・スケジュールを記憶、10桁電卓機能付)

NEC PC-9801 UV11

アクセス No.B0504

価格 ¥374,300 ➡ 超特価 ¥252,600

品名	価格
PC-9801UV11(処理速度向上、縦横置自在、A4ファイル大、3.5"×2FD)	¥265,000
CU-14AD(超高解像度0.31ミリ、カラーアナログCRT)	¥84,800
3Mブランクディスケット(3.5"2HD 10枚)	¥24,500
IPLキーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差¥9800)	¥0
添削付通信講座(信頼のオリジナル"サポート"¥14800)	¥0
初期不良期間(ワイドに1ケ月間交換システム!)	¥0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥0

¥1,100 ×72回 ボーナス2.0万×12回　標準価格¥374,300

¥3,000×60回	ボーナス 1.23万×10回
¥2,900×36回	ボーナス 3.0万×6回

NEC PC-8801 FA　限定20台

アクセス No.B0506

価格 ¥300,200 ➡ 超特価 ¥184,500

品名	価格
PC-8801FA(FM12音源ステレオ出力、ADPCM可能)	¥168,000
PC-KD854(0.39ミリ14"カラーCRT)	¥89,800
YAKSA(ウルフチーム)	¥7,800
信長の野望全国版(光栄)	¥9,800
ハイライドIII	¥7,800
3Mブランクディスケット(5"2D 10枚)	¥17,000
初期不良期間(ワイドに1ケ月間交換システム!)	¥0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥0

¥1,000 ×60回 ボーナス1.6万×10回　標準価格¥300,200

¥3,200×72回	ボーナス なし
¥2,400×36回	ボーナス 2.0万×6回

こだわりのSHARP派

SHARP X68000

アクセス No.B0508

価格 ¥573,000 ➡ 超特価 CALL!!

品名	価格
CZ-600C(65536同時発色、スーパーインポーズ、ステレオFM音源)	¥369,000
CZ-600D(4096色TV19モード多機能リモコン付)	¥129,800
CZ-213MS(MUSIC PRO 68K)	¥18,800
CZ-214MS(SOUND PRO 68K)	¥15,800
CZ-217AS(ツインビーシューティングゲーム)	¥7,800
CZ-222AS(アルカノド・リベンジ・オブ・ドー(ブロックゲーム)	¥7,800
3Mブランクディスケット(5"2HD 10枚)	¥24,000
初期不良期間(ワイドに1ケ月間交換システム!)	¥0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥0

¥1,500 ×72回 ボーナス3.05万×12回　標準価格¥573,000

¥3,000×60回	ボーナス 2.72万×10回
¥4,000×48回	ボーナス 3.0万×8回

IPL TOPICS

日本テレビ系火曜サスペンス劇場「ハネムーン」/テレビ朝日土曜ワイド劇場「黒い仮面の美女」。「日時計館の美女」又、フジテレビ系列、月曜ドラマランドなど他多数の番組で使用するコンピュータプログラムをIPLが制作。

アクセス No.B0507

価格 ¥522,800 ➡ 超特価 CALL!!

品名	価格
CZ-600C(65536同時発色、スーパーインポーズ、ステレオFM音源)	¥369,000
CZ-600D(4096色TV19モード多機能リモコン付)	¥129,800
3Mブランクディスケット(5"2HD 10枚)	¥24,000
初期不良期間(ワイドに1ケ月間交換システム!)	¥0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥0

¥1,000 ×72回 ボーナス2.88万×12回　標準価格¥522,800

¥3,000×60回	ボーナス 2.13万×10回
¥5,000×36回	ボーナス 3.1万×6回

SHARP X1 turbo Z

アクセス No.B0509

価格 ¥337,700 ➡ 超特価 ¥243,600

品名	価格
CZ-881C(ビデオ画像取込、スーパーインポーズ、テロップ可、マウス付)	¥179,800
CZ-880D(14"カラーTVリモコン付4050文字)	¥109,800
ぎゅわんぶら自己中心派(ゲーム、アーツ)	¥6,800
ハウ・メニ・ロボット(アートディング)	¥9,500
マンハッタン・レクイエム(リバーヒルソフト)	¥7,800
3Mブランクディスケット(5"2HD 10枚)	¥24,000
初期不良期間(ワイドに1ケ月間交換システム!)	¥0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥0

¥1,000 ×72回 ボーナス1.99万×12回　標準価格¥337,700

¥3,400×36回	ボーナス 2.5万×6回
¥4,900×60回	ボーナス なし

WIDE 3倍 安心の3倍保証

こだわりのFUJITSU派

FUJITSU FM77AV40EX

アクセス No.B0510

価格 ¥275,800 ➡ 超特価 CALL!!

品名	価格
FM-77AV40EX(26万色同時表示、高速漢字変換、グラフィック機能強化)	¥168,000
FM-DPC231D(15"カラーCRTディスプレイ)	¥89,800
3Mブランクディスケット(3.5"2DD 10枚)	¥18,000
初期不良期間(ワイドに1ケ月間交換システム!)	¥0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥0

¥1,000 ×72回 ボーナス1.43万×12回　標準価格¥275,800

¥3,800×60回	ボーナス なし
¥2,600×36回	ボーナス 2.0万×6回

FUJITSU 衛星放送受信システム

アクセス No.B0512

価格 ¥171,800 ➡ 超特価 CALL!!

品名	価格
BST-150(衛生放送チューナー、レベルチェック端子付、4cmの薄型)	¥72,000
BSA-45D(衛星放送用45cmパラボナアンテナ、室内用)	¥99,800
初期不良期間(ワイドに1ケ月間交換システム!)	¥0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥0

¥2,700 ×60回 ボーナス なし　標準価格¥171,800

¥4,200×36回	ボーナス なし
¥2,700×24回	ボーナス 2.0万×4回

組合せ自由　全国無料配送

※今回掲載の製品は、4月18日より5月18日までの期間に限らせていただきます。

価値あるアイビット、春のダイナミ

低価格でご奉仕／品揃えが豊富なディスプレイ&TV

●シャープCU-14A4
14型カラーディスプレイ
(4050／デジ・アナRGB)
¥89,800→特価¥49,800

●シャープCU-14AD
14型カラーディスプレイ
(2000、4050／アナRGB)
¥84,800→特価¥67,800

●シャープCU-14BD
14型カラーディスプレイ
(2000、4050／アナRGB)
¥64,800→特価¥54,800

●シャープCU-14DI
14型カラーディスプレイ
(2000、4050自動切換／RGB)
¥108,000→特価¥59,800

●シャープCU-14G
14型カラーディスプレイ
(2000／RGB)
¥49,800→特価¥29,800

●シャープCZ-600D
15型カラーディスプレイテレビ
(映像入力端子付)
¥129,800→特価¥89,000

●シャープCZ-820D
14型カラーディスプレイテレビ
(2000／RGB)
¥79,800→特価¥39,800

●シャープCZ-870D
15型カラーディスプレイテレビ
(2000、4050自動切換／RGB)
¥108,800→特価¥69,800

●シャープCZ-880D
14型カラーディスプレイテレビ
(2000、4050／デジ・アナRGB)
¥109,800→特価¥87,800

●シャープMD-12PI
12型グリーンディスプレイ
(4050)
¥39,800→特価¥28,000

●シャープMD-12P2
12型モノクロディスプレイ
(4050)
¥39,800→特価¥28,000

●シャープMD-9PI
9型モノクロディスプレイ
(4050／コンポジット)
¥34,800→特価¥27,800

●シャープMZ-1D26
14型カラーディスプレイ
¥89,800→特価¥69,800

●シャープMZ-1D10
12型モノクロディスプレイ
¥41,800→特価¥25,000

●シャープMZ-1D24
15型カラーディスプレイテレビ
¥128,000→特価¥95,000

●NEC PC-TV352
15型カラーディスプレイテレビ
(マルチシンク)
¥115,000→特価¥78,000

●NEC PC-TV451
15型カラーディスプレイTV
(2000／デジ・アナRGB)
¥168,000→特価¥134,000

●NEC PC-TV452
15型カラーディスプレイTV
(2000／デジ・アナRBG)
¥128,000→特価¥102,000

●NEC PC-TV453N
15型カラーディスプレイTV
(2000／デジ・アナRGB)
¥138,000→特価¥110,000

●TAXAN SV-650
12型カラーディスプレイ
(4050／デジ・アナRGB)
¥89,800→特価¥48,500

●THOMSON 4475N
14型カラーディスプレイ
(0.31mmドット／アナRGB)
¥99,800→特価¥49,800

●富士通FMTV-152
15型カラーディスプレイテレビ
(2000／アナ、21ピン)
¥89,800→特価¥56,000

●富士通ゼネラルDM-405
14インチカラーディスプレイ
(2000／アナRGB／MSXII対応)
¥67,800→特価¥36,000

ポケコンが多種多彩／

〈シャープポケットコンピュータ〉



●PC-E200 ……………… 新製品 ¥22,000→¥17,800
●PC-E500 ……………… 新製品 4月上旬入荷 ㊣¥28,800→¥26,800
◉PC-1360 ……………… ¥29,800→¥19,800
◉PC-1360K ……………… ¥36,800→¥29,500
◉PA-6500 ……………… ¥17,800→¥15,000
◉PA-7000「電子手帳」……………… ¥19,800→¥17,800

〈シャープポータブルコンピュータ〉

●PC-1600K ……………… ¥69,800→¥59,800
◉CE-1600P(カラープリンタ) ……………… ¥69,800→¥59,800

●CE-150(カラープリンタ) ……………… ¥49,800→¥10,000
●CE-152(カセットレコーダ) ……………… ¥19,800→¥ 9,800
●CE-161(プログラムモジュール) ……………… ¥50,000→¥10,000
●CE-158(インターフェイス) ……………… ¥39,800→¥31,300
●CE-159(プログラムモジュール8K) ……………… ¥35,000→¥ 6,500
●CE-515L(接続ケーブル) ……………… ¥ 5,000→¥ 4,500

本体も超特価

新製品

X1twin

新製品入荷／
発売記念特価



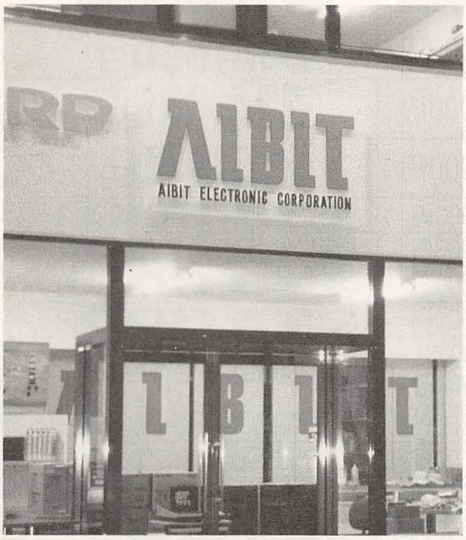
¥99,800＋(特選14型カラーモニタ)→¥99,000

※モニターは純正ではありません。

●シャープCZ-811C ……………… ¥89,800⇨¥34,800
●シャープCZ-803C ……………… ¥119,800⇨¥29,800
●シャープCZ-820C ……………… ¥69,800⇨¥39,800
●シャープCZ-822C ……………… ¥118,000⇨¥69,800
●シャープCZ-880C(X1シリーズ下取りの場合) ¥218,000⇨¥100,000
●MZ-2861(チャートUP付) ……………… ¥383,000⇨¥245,000
●シャープMZ-2200 ……………… ¥128,000⇨¥28,000
●シャープMZ-2861「MZ書院」…下取り(MZ-2000)実施中／ ¥195,000
●シャープMZ-3500／MZ-6541 ……………… 大特価
●シャープMZ-5521 ……………… ¥388,000⇨¥65,000
●富士通FMAV20-2 ……………… ¥168,000⇨¥89,800
※FMAV-2用マウスセット(MB22436) ……………… ¥33,000→¥15,000
●PC-9801VX4 ……………… ¥658,000⇨¥385,000

※ポケコン総合カタログ並びに特価表を差し上げます。切手70円を同封の上、当社へお申し込み下さい。

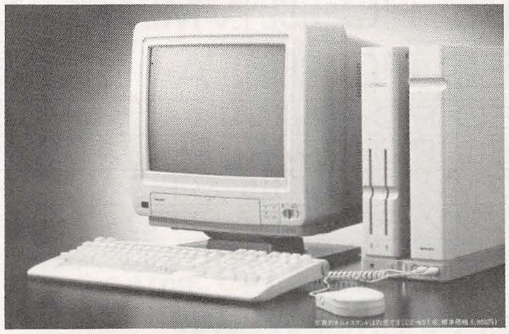
ックセール!



新発売特別交換セール! 3/15～4/30

X68000 ACE HD をお買い上げの方にモデムユニットと温度計付電卓をプレゼント!

X68000 ACE HD





モデムユニット
パソコン通信を手軽に実現。
CZ-8TM1
…… ㊣¥29,800



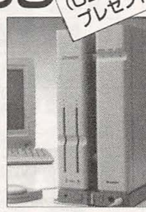
温度計付電卓
EL-435
…… ㊣¥6,500

本体+キーボード
CZ-611C-GY ¥399,800➡**¥178,800**(CZ-600Cの下取り後の価格です。)

■X68000(本体)、周辺機器も大特価

パーソナルワークステーション
X68000
CZ-600CE+CZ-600DE

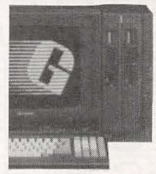
モデムユニット(CZ-8TM1)プレゼント!



- ●CZ-8EB1(I/Oボックス)……¥88,000→¥72,100
- ●CZ-6BE1(1MBボード)……¥35,000→¥28,700
- ●CZ-6BE2(2MBボード)……¥79,800→¥65,500
- ●CZ-6BE4(4MBボード)……¥138,000→¥113,500
- ●CZ-8BG1(GPIBボード)……¥59,800→¥49,000
- ●CZ-8BU1(I/Oボード)……¥39,800→¥32,600
- ●CZ-8NJ1(XシリーズJOYカード)……¥1,700→¥1,600
- ●CZ-8NM2(マウス)……¥6,800→¥5,500
- ●MZ-1P27(水平プリンタ)……¥268,000→¥214,000
- ●MZ-1P28(8桁プリンタ)……¥148,000→¥118,000
- ●MZ-1P29(132桁プリンタ)……¥168,000→¥134,000
- ●MZ-1X29(光学マウス)……¥13,800→¥11,000



パソコンテレビ **X1 turbo Z**
〈Aセット〉カラーモニタ(CU-14BD)+モデムターミナル(CZ-133SF)
㊣¥308,600→**特価¥165,000**
〈Bセット〉カラーディスプレイTV付(CZ-600D)+モデムターミナル(CZ-133SF)
㊣¥373,600 **特価¥198,000**



CZ-822C
パソコンテレビ **X1G**
〈Cセット〉カラーモニター(CU-14GE)付(台付)
㊣¥199,100 **特価¥98,000**
〈Dセット〉カラーディスプレイTV付
㊣¥197,800 **特価¥110,000**

シャープ **MZ-2531**
¥198,000⇨下取り後の価格 **¥120,000**
〈下取り機種:MZ-2000/80B/80K/1500/2200、その他ご相談下さい。〉

手軽にイメージデータを作成!
ハンディ・COPY KIT
(MZ-2800シリーズ) ¥49,800→**¥44,800**

●コンパクトフロッピーディスク(2D)
X1シリーズ全機種使用可!
CZ-300F ¥79,800→**¥13,000**(ケーブル付)

◎8W301(DISK BASIC)、8B01(I/Fカード)、300F(3インチFD)
……3点セットで¥101,600→**¥20,000**
(MZ-2000/2200/80B/1500/700を300FにつなぐI/Fカード)
……**¥18,000**
◎3インチディスク(5枚)……¥2,400
◎3インチゲームソフト(7枚)……¥3,500

MZ、CZの拡張機器ならおまかせ下さい。

- ※16ビットボード・キット・漢字ROMなし……超特価¥10.000
- ●MZ-8BC04(GPIBケーブル)……¥18.000→¥ 8.000
- ●MZ-8BI04(GPIBインターフェイス)……¥45.000→¥18.000
- ●MZ-1M08(ボイスボード)……¥10.000→¥ 6.000
- ●MZ-1X03(MZ-1500/700用ジョイスティック)……¥3.800→¥ 2.000
- ●MZ-1X19(モデムホーン)……¥99.800→¥55.800
- ●MZ-1R09(5500用VRAM)……¥35.000→¥25.000
- ●MZ-1R10(5500用漢字ROM)……¥30.000→¥12.000
- ●MZ-1R11(5500用256RAM)……¥80.000→¥40.000
- ●MZ-1R14(5500用辞書ROM)……¥40.000→¥24.000
- ●MZ-1R18(1500用RAMファイル代品)……¥18.000→¥12.000
- ●MZ-1R19(5500用第2漢字ROM)……¥35.000→¥15.000
- ●MZ-1R23(1500用漢字ROM)……¥19.800→¥12.000
- ●MZ-1R24(1500用辞書ROM)……¥22.000→¥10.000
- ●MZ-1R26A(増設RAMボード)……¥35.000→¥12.800
- ●MZ-1R27A(増設ビデオRAMボード)……¥13.000→¥10.000
- ●MZ-1R28A(MZ-2500辞書ROM)……¥13.000→¥10.000
- ●MZ-1R29(1R27第2水準ROM)……¥32.000→¥10.000
- ●MZ-1R37(630K RAMファイル)……¥34.800→¥28.000
- ●MZ-1P10(漢字プリンタ)……¥245.000→¥95.000
- ●MZ-1P17(24ドット漢字カラー/ケーブル付)……¥79.800→¥39.800
- ●MZ-1E29(RS-232Cカード/ケーブル付)……¥17.800→¥ 9.800
- ●MZ-1E24(RS-232Cカード/ケーブルなし)……¥19.800→¥16.800
- ●CZ-1F07(インタフェイスケーブル付)……¥158.000→¥95.000
- ●CZ-8TM1(モデムユニット)……¥29.800→¥ 9.800
- ●CZ-8TM2(モデムユニット300/1200)……¥49.800→¥39.800
- ●VM12モデム……¥39.800→¥33.800
- ●CZ-502F(ミニフロッピーディスク)……¥99.800→¥75.000
- ●CZ-503F(ミニフロッピーディスク)……¥49.800→¥38.000
- ●CZ-6BE1(X68000用1M RAMボード)……¥35.000→¥29.800
- ●CZ-6VT1(カラーイメージユニット)……¥69.800→¥59.800
- ●CZ-130SF(X1用日本語CP/M)……¥14.800→¥12.600
- ●CZ-51F(代品)(X1ターボ増設フロッピー)……¥25.000
- ●CZ-52F(代品)(X1F増設フロッピー)……¥34.800→¥22.000
- ●CZ-8EM(320KB X1用増設RAMボード)……¥88.000→¥22.000
- ●CZ-8EP(X1拡張ポート)……¥11.800→¥10.000
- ●CZ-6PV1(ビデオプリンタ)……¥198.000→¥168.000
- ●CZ-8PC2(熱転写カラープリンタ)……¥79.800→¥55.000
- ●CZ-8PK2(漢字プリンタ)……¥134.800→¥39.800
- ●CZ-8PK5(24ピン漢字プリンタ、80桁)……¥129.000→¥69.800
- ●CZ-8PK6(24ピン漢字プリンタ、136桁)……¥158.000→¥89.800
- ●CZ-8PK8(24ピン漢字プリンタ、136桁)……¥152.000→¥122.000
- ●CZ-8PD2(プリンタ)……¥25.000
- ●CZ-8PD3(プリンタ)……¥59.800→¥19.800
- ●CZ-8B01(X1用フロッピーインターフェイス)……¥14.800→¥ 8.000
- ●CZ-8BF1(FDインターフェイス)……¥14.800→¥12.300
- ●CZ-8EB3(X1用拡張I/Oボックス)……¥33.800→¥28.000
- ●CZ-8BV2(カラーイメージボード)……¥39.800→¥32.000
- ●CZ-8BK2(漢字ROM)……¥19.800→¥16.800
- ●CZ-8BK3(第2水準ROM+ソフト)……¥13.800→¥11.700
- ●CZ-8BK4(第2水準ROM)……¥ 6.800→¥ 5.700
- ●CZ-8BM2(RS-232C・マウスボード)……¥19.800→¥16.800
- ●CZ-8BS1(ステレオFM音源ボード)……¥24.800→¥19.500
- ●CZ-8BGR2(CZ-850C 400ラインボード)……¥14.800→¥ 4.000
- ●CZ-8NJ1(ジョイカード)……¥ 1.700→¥ 1.500
- ●CZ-8MS1(イメージスキャナー)……¥188.000→¥158.000
- ●CZ-211LS(CコンパイラPRO-68K)……¥39.800→¥33.800
- ●CZ-141SF(X1ターボZ ニューベーシック)……¥18.800→¥16.000
- ●マウス(CZ・MZ各シリーズ用)……¥ 4.800
- ●JX-100/200(カラースキャナー/PC-98用)……入荷予定
- ●NM-9300S(80桁/NECプリンタ)……¥253.000→¥68.000

※X1シリーズ中古プライスリストさし上げます。

この他にもシャープMZ、CZ周辺機器、シャープソフトが全て揃っています。

本誌発売時には、上記価格表より、さらにお求めやすい価格に変更されている場合があります。

全国通信販売

北海道から沖縄まで ―― 信用をモットーに、
よい品をより安く、より迅速にお届けします。

★ご注文は在庫を確認の上、現金書留または銀行振込でお申込み下さい。 全商品クレジットでも扱っております。★お申込みの際は必ず電話番号を明記して下さい。
★送料についてはご注文の際お問い合せ下さい。

AIBIT
アイビット電子株式会社
☎0426(45)3001～3

〒192 東京都八王子市
北野町560-5
●営業時間:10:00～19:00
●電話受付20:00迄可
●休日:日曜日
〈御振込先〉富士銀行 八王子支店
(普通)1752505
FAX.0426-44-6002

※正価は発売時のメーカー標準価格です。掲載されている商品は全て新品保証付です。

超目玉激安セット

今月のアイ・ツー スペシャルメニュー

春一番のおいしさいっぱいセット

PC-9801VX21(NEC) GD-V140(ビクター) PC-PR201V(NEC) 新・一太郎 Ver.3.0 3M 5'2HD サービス 定価 合計¥917,000 ↓ **¥518,800**	PC-9801VX21(NEC) CU-14AD(シャープ) PC-PR201TH(NEC) ピンフィーダ PC-PR201T-15(NEC) MC-DOS Ver.3.1 5'2HD 3M5'2HD サービス 定価 合計¥690,800 **¥418,800**	PC-8801MA(NEC) CMT-147H(サンヨー) SL-80MK(ケーブル・ロム付) (SEIKOSHA) 定価 合計¥426,800 **¥241,800**	PC-8801FA(NEC) PC-KD854(NEC) SL-80MK(SEIKOSHA) 3M5'2D サービス 定価 合計¥375,800 **¥214,800**

在庫限定商品 早者勝

ビクター 新製品 14インチ0.31㎜ PC-98・88シリーズ・IBM98XLも使える!! モニター台付!! **GD-V140** 定価¥128,000 **¥69,800**	サンヨー(14インチ0.31㎜) **CMT-147H** 定価¥84,800 **¥54,800**	SEIKOSHA (80ケタロットプリンターPC対応) **SL-80MK** 定価¥118,000 **¥69,800**

中古ハード(6ヶ月保証)

中古 PC8801MH ハコ、マニュアル付	**¥118,000**
中古 PC8801MR ハコ、マニュアル付	**¥92,000**
中古 PC8801SR ハコナシ,マニュアル有	**¥79,000**

■3M		■ノーブランド		■マクセル	
5'2HD	¥155	5'2D	¥36	5'2HD	¥165
5'2D	¥114	5'2HD	¥68	5'2DD	¥170
5'2DD	¥165	3.5'2HD	¥290	5'2D	¥118
3.5'2HD	¥450	3.5'2DD	¥130	3.5'2HD	¥590
3.5'2DD	¥320			3.5'2DD	¥350
8'2D	¥298				

JAMブランド 高級 タイベーク エンベロープ ビニールケース入 5'2D(10枚) 放出大特価 **¥480**

オークション品

●PC9801F2
ハコナシ・マニュアルアリ
6万円より

●あなたの中古ハードを高価買い取りします。

●オークション品は、5月15日までに一番高い買い値をつけてくれた方のものになります。
申し込み問い合せは、TEL・ハガキで。
お問い合せは、オークション係まで
TEL 06-633-7113

★次頁にソフトのコーナーがあります。

限・定・激・安

■早い者勝ち売り切れ御免
■NEC、富士通、シャープその他ナンデモ。すべて新品、メーカー保証付!

トンカチエディター

ファミリーコンピュータ ディスクシステム用



親切なマニュアルがついているから、誰にでも簡単に解析が出来るぞ!

ファミコンDISKゲームの大解析!
買ったソフトを解析せずに遊ぶなんてダサイ!

R・P・Gより面白い

ディスク版スーパーマリオの944B番地からの4バイトは前進速度データー。これを全て2倍にすると……速い速い……ターボマリオとなってファイアーボール、蹴とばしたカメさえ追い越すぞ。
他にも、超ロングジャンプ、いきなり256W、いきなり100人マリオ、こんな夢のある解析がトンカチエディターさえあれば簡単に出来る。
しかも、オリジナルの面データーを内蔵していて、別の世界の超難解マリオも楽しめる。
マリオ以外でも機械語の逆アセンブル表示が出来て変更出来るから、機械語の勉強にも最適。
自分の気に入ったソフトをとことん解析しよう。

3大特典付 御購入のうえ登録カードを送られた方に
1.ゲーム解析例の載ったトンカチ・ニュース進呈
2.抽選でアイ・ツーオリジナルテレフォンカード進呈 500名様
3.トンカチ解析コンテストの応募資格

■お求め方法
有名パソコンショップ、ファミコンショップでお求め下さい。なお、直接本社にお求めの場合は、当社まで現金書留でお申し込み下さい 送料は当社負担です。

ファミリー・コンピュータ ソフトウェア コンテスト エントリー作品

■ディスク版
■ファミリーコンピュータ ディスクシステム用
■コンテストエントリー作品
■豪華マニュアル付
ファミリーコンピュータの詳しい解説
ゲームの解析法イロイロ
6502機械語初心者講座

定価 ¥7,800

●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

ファミコン用 生ディスク
赤・白・黄・水色・緑・青 ―― ¥350
各色10枚単位以上(赤のみ10枚以下OK!)
生ディスクのみお申し込みの場合、送料実費必要。
送料お問い合わせ下さい。

●「トンカチ」+「子育て」+生ディスク10枚 …セット価格¥15,000
●「トンカチ」+「子育て」 …セット価格¥12,000
●生ディスク 10枚… セット価格¥3,000
●生ディスク 20枚… セット価格¥5,600

東京支店
■営業時間 AM10:00〜PM7:30
03-258-3539(代)



〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-17 亀谷ビル2F

通販窓口
大阪 06-632-0012(代)
東京 03-258-3539(代)

銀行振込にて御注文の場合、まずお電話かFAXにて住所・氏名・電話番号・注文品をお知らせ下さい。
三和銀行 難波支店
FAX 普通613538
大阪本社 06-641-2535
東京店 03-258-3868

年中無休

Information & Interface
株式会社 アイ・ツー

大阪本社
■営業時間
AM11:00 PM8:00



〒542 大阪市南区難波千日前15-18

アイ・ツー

40%〜20%off

超特価人気ビジネスソフト

ワープロ **新一太郎** 定価￥58,000 (5'2HD版)

グラフィック **花子** 定価￥58,000 (5'2HD版)

ワープロ **新「松」** (5'2HD版) 定価￥58,000

33%off 各￥38,800

ロータス1-2-3 (5'2HD版) 定価￥98,000

35%off ￥63,800

ワープロ **オーロラエース** (5'2HD版) 定価￥58,000

在庫限り売り切れご免 55%off ￥26,000

統合型 **VP・PLANNER** 定価￥32,000

41%off ￥18,800

財務・給与 **TOP財務会計エキスパート** 定価￥200,000

TOP給与計算エキスパート 定価￥200,000

42%off 各￥114,800

ワープロソフト

機種	ソフト	定価	価格
PC-9801	ロータス4word	￥25,000	￥18,800
PC-9801	ユーカラアートV2	￥40,000	￥29,800
PC-9801	Queen-Ⅱ	￥72,000	￥53,800
PC-9801	IDOQ	￥24,800	￥19,800
PC-98LT	サスケLT V2	￥45,000	￥33,800
PC-8801	P1	￥40,000	￥25,800
PC-8801	将軍2	￥34,800	￥24,800
MSX	MSX-Write	￥19,800	￥15,800

スプレットシート

機種	ソフト	定価	価格
PC-9801	マルチプラン	￥68,000	￥49,800
PC-9801	マルチプラン実務フォーム集	￥29,800	￥22,800
PC-9801	ロータス1.23実務フォーム集	￥29,800	￥22,800
PC-9801	チャートUP	￥55,000	￥42,000
PC-8801	ユーカラチャート	￥24,000	￥18,000
X1	マルチプラン	￥49,800	TELにて
MSX	MSX-PLAN	￥9,800	￥8,280

データベース

機種	ソフト	定価	価格
PC-9801	d-BASEⅢ plus V1.0J	￥268,000	￥198,000
PC-9801	R:BASE システムV	￥240,000	￥180,000
PC-9801	R:BASE トライアルパック	￥9,000	￥8,000
PC-9801	informix-SQL	￥268,000	￥214,000
PC-9801	桐	￥98,000	￥68,600
PC-9801	創文α	￥62,000	￥49,000
PC-9801	Let's アイリス	￥38,000	￥28,900
PC-9801	隼 データエクスプレス V3.0	￥39,800	￥29,800
PC-9801	The CARD2	￥40,000	￥29,800
PC-88VA	データボックス	￥40,000	￥30,000
PC-9801	毛筆クリップ	￥32,000	￥24,000
PC-8801	88CARD	￥28,000	￥21,000
PC-8801	JETカードベア	￥26,000	￥19,500

グラフィック/CAD

機種	ソフト	定価	価格
PC-9801	CANDY3	￥50,000	￥40,000
PC-9801	IP	￥45,000	￥36,000
PC-9801	アートV	￥32,000	￥24,800
PC-9801	まっぷっぷ	￥12,800	￥10,000
PC-9801	GrapeⅡ	￥45,000	￥32,800
PC-9801	PIX SPOT	￥250,000	￥200,000
PC-9801	PE-CADⅡプラス	￥200,000	￥160,000
MSX2	ピクセル3	￥6,800	￥5,480

通信

機種	ソフト	定価	価格
PC-9801	まいと〜く	￥28,000	￥22,400
PC-9801	JETターミナル	￥9,800	￥7,800
PC-8801	88term	￥12,800	￥9,800
X1	ネットワークJr.Ⅱ	￥19,800	￥15,800

統合型ソフト

機種	ソフト	定価	価格
PC-9801	ナレッジマン/2	￥220,000	TELにて
PC-9801	日本語GEM	￥80,000	￥64,000
PC-9801	グランドマップ	￥220,000	￥176,000

株価分析ソフト

機種	ソフト	定価	価格
PC-9801	ビッグなかぶぬしワイド	￥220,000	￥168,000
PC-9801	らくらく兜町	￥30,000	￥24,000
PC-9801	株価分析 名人	￥240,000	TELにて
PC-9801	ZチャートⅡ 株価分析	￥85,000	￥65,500
PC-98LT	リッチなかぶぬしライト	￥98,000	￥73,800
PC-8801	株価分析ソフト も〜かる	￥39,800	￥29,800
PC-8801	リッチなかぶぬしワイド	￥140,000	￥108,000

業務ソフト

機種	ソフト	定価	価格
PC-9801	二代目大番頭(文節変換)	￥200,000	￥148,000
PC-9801	大福帳(文節変換)	￥78,000	￥58,000
PC-9801	給与計算パートナー	￥150,000	￥112,800
PC-9801	記帳面	￥59,800	TELにて

新品ソフト販売コーナー

- ■PC-9801 TOP販売管理 エキスパートBタイプ 定価￥200,000 ¥150,000
- ■PC-9801 PCA 商魂Ⅲ 定価￥120,000 ¥90,000
- ■PC-9801 PCA 商管Ⅲ 定価￥120,000 ¥90,000
- ■PC-9801 Theパソコン会計（個人編）システムB 定価￥128,000 ¥99,800
- ■PC-9801 PCA Theパソコン会計（企業編）システムC 定価￥198,000 ¥148,000
- ■PC-9801 青色申告 弥生 定価￥80,000 ¥59,000
- ■PC-9801 繁盛のすすめVer.Ⅱ（要MS DOS V3.1）定価￥180,000 TELにて
- ■PC-9801 記帳MAN Great でーたベーす 定価￥150,000 TELにて
- ■PC-9801 テクニカルソフト 部長シリーズ ？%off TELにて

超特価目玉品

●X1シリーズ テープ版 ソフトウェアパック（6種類）
定価￥15,800 ¥980

その他

- ■PC-9801 英日ほんやくソフト ハリスⅡ世 定価￥58,000 ¥47,800
- ■PC-9801 チャレンジ The MS-DOS 定価￥12,000 ¥9,800
- ■PC-9801 アスキーコースウエアシリーズ 25%off
- ■PC-9801 プレリュード 定価￥110,000 ¥88,000
- ■PC-9801 らくらく家計簿とまと 定価￥9,800 ¥7,840
- ■PC-8801 手書き連合 定価￥15,000 ¥11,000
- ■PC-9801 ストライカー 20%off
- ■PC-9801 家庭の整理箱 定価￥9,800 ¥6,980

顧客管理

- ■PC-9801 駿漢フリースタイル 等文字 定価￥86,000 ¥59,800
- ■PC-9801 ウルトラ住所録（ハードディスク対応版）定価￥59,800 ¥44,800
- ■PC-8801 住所専科88 定価￥28,000 ¥22,400

ゲームソフト

ソフト名・機種	定価	特価	ソフト名・機種	定価	特価
ティーヴァストーリー終章 カリ・ユガの光輝 PC-9801 VM/VX/UV/UX	￥7,800	¥6,240	アグニの石 PC-8801SR	￥7,800	¥5,850
ソーサリアン 98シリーズ	￥9,800	¥7,350	スーパー大戦略 PC-8801SR以降 88VA（V2モード専用）	￥8,000	¥6,400
太平洋の嵐 PC-9801, PC-88VA	￥12,800	¥10,240	MUSIC ART88 PC-8801SR以降	￥14,800	¥11,800
イースⅡ 88SR以降	￥7,800	¥5,850	ハイデッガー 88SRシリーズ 98シリーズ	￥7,800	¥6,240
信長の野望 全国版 PC-9801, 8801 FM-7 77, X1 MSX, MSX2	￥9,800	¥7,840	ファンタジーⅢ ニカデマスの怒り PC-9800, 8800, FM, X1	￥9,800（予）	TELにて
維新の嵐 98シリーズ	￥9,800（予）	TELにて	ブラジェータ マルスへの挑戦 X1 turbo/Ⅱ/Ⅲ/Ⅳ PC-88SRシリーズ	￥7,800	¥6,240
ミュージアム・サウンドボードⅡ PC-8801 SR以降	￥12,800	TELにて	ベトナム1968 PC-98シリーズ	￥9,800	¥7,840
ロードオブウォーズ 98シリーズ	￥8,500	¥6,800	SA・ZI・RI PC-8801SRシリーズ X1ターボシリーズ	￥7,800	¥5,850
ティル・ナ・ノーグ PC-9801 PC-98XL	￥9,500	¥7,600	グランドマスター PC-9801シリーズ X-68000	￥9,800	¥7,840
億万長者 PC-9801, 8801, FM.77AV	￥9,800	TELにて	ヨトゥーン PC-8801SR以降（PC-9801シリーズ X1シリーズ・MSX2）	￥7,800	¥6,240
ドラゴンクエストⅡ MSX	￥6,800	¥5,440	YAKSA 外伝シリーズ PC-8801シリーズ PC-9801シリーズ FM-77AV	￥4,800	¥4,000
麻雀大会 98シリーズ	￥9,800	¥7,350	シルバーゴースト PC-88SR以降	￥7,800	？

表記以外のソフトも販売いたしております。各ソフトメーカーにより、また対応機種により、割引率が違いますので、メーカー名・対応機種を御指定の上、お問い合せ下さい。

通販窓口

大阪 06-632-0012㈹
東京 03-258-3539㈹

年中無休

Information & Interface
株式会社アイツー

大阪本社／〒542 大阪市南区難波千日前15-18 ☎06-632-0012㈹
東京店／〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-17 亀谷ビル2F ☎03-258-3539㈹

■ソフトの通信販売を御希望の方は、送料は別途になっておりますので送料を確認の上、銀行振込か、現金書留にて御送金下さい。銀行振込にて御注文の場合は、電話かFAXにて、氏名、住所、電話番号、注文品をお知らせ下さい。現金書留にて御注文の場合は右記の用紙に注文品を御記入の上、切り取って同封して送って下さい。

キリトリセン

	ソフト名	機種	メディア	金額
①				
②				
③				
④				
⑤				
	送料			
	合計金額			

安心と信頼の誌上ショッピング メディアショップ お申込みは今すぐ電話かハガキで!!

株式会社 メディアショップ ハイランド　〒239 神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6

電話でのお申込みは

東京受付センター
☎03(252)2608

大阪受付センター
☎06(363)1605

年中無休AM10時～PM10時

ハガキでのお申込みは

〒239
神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6
㈱メディアショップハイランド
MBマガジン係

申込書
● 商品名(商品番号)
● 支払回数
● お名前
● 生年月日
● ご住所、電話番号
● お勤め先
名称、住所、電話番号

通信販売のお申込み方法

▶現金一括でお申込みの方
● 商品名(商品番号)及び、住所、氏名、電話番号、ご覧の雑誌名をご記入の上、代金を現金書留でお送り下さい。
● 振込をご希望の方は、必ずお振込前にお電話又はおハガキで、お知らせ下さい。
〈銀行振込〉協和銀行・久里浜支店　当座No.2945
〈郵便振替〉横浜9 42177

▶クレジットでお申込みの方
● 電話かハガキでお申込み下さい。
クレジット申し込み用紙をお送り致しますので、ご記入の上、当社へお送り下さい。

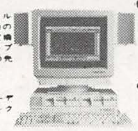
NEC PC-8801MA



● PC-8801MA
ステレオ12音源、デジタルサンプリング機能、魅力のサウンド機能に連文節変換等の高度な日本語機能をプラスした大容量メモリの先鋭マシン。
● PC-KD863S
15インチ高解像度カラーディスプレイ(マルチシンクロモード)
標準価格　316,000円

商品番号 158	一括払価格　238,000円
24回	初回 11,660円・11,600円×23回
36回	初回 9,240円・8,100円×35回

NEC PC-8801FA



● PC-8801FA
鮮明なサウンドを実現するステレオ12音源と、リアルな音を録音再生できる、デジタルサンプリング機能。強力なサウンド機能を搭載した高性能マシン。
● PC-KD863S
15インチ高解像度カラーディスプレイ(マルチシンクロモード)
標準価格　286,000円

商品番号 157	一括払価格　218,000円
24回	初回 11,260円・10,600円×23回
36回	初回 9,140円・7,400円×35回

富士通 FM77AV40EX



● FM77AV40EX
26万色表示、400ライン8色を実現した高機能AVパソコン
● FMTV-154
カラーCRTテレビ-15SD
標準価格　306,000円

商品番号 173	一括払価格　210,000円
24回	初回 11,100円・10,200円×23回
36回	初回 9,800円・7,100円×35回

富士通 FM77AV20EX



● FM77AV20EX
4096色同時発色が可能
究極のコストパフォーマンスを追求。
● FMTV-152
カラーCRTテレビ-15。
標準価格　217,800円

商品番号 163	一括払価格　150,000円
24回	初回 7,600円・7,300円×23回
36回	初回 6,000円・5,100円×35回

NEC PC-9801VX21



● PC-9801VX21
OAからFA・LAまで広範囲な分野をカバーする高性能、定評あるPC9800シリーズの豊富な資産を継承
● PC-KD854
アナログRGB入力専用タイプのハイコストパフォーマンス・ディスプレイ
標準価格　522,800円

商品番号 156	一括払価格　348,000円
24回	初回18,460円・16,900円×23回
36回	初回15,040円・11,800円×35回

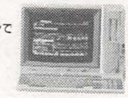
NEC PC-88VA2



● PC-88VA2
ビデオ映像とアニメーションで広がる、新しい映像の世界。
● PC-KD863S
15インチ高解像度カラーディスプレイ(マルチシンクロモード)
標準価格　416,000円

商品番号 180	一括払価格　328,000円
24回	初回18,060円・15,900円×23回
36回	初回11,440円・11,200円×35回

NEC:PC-9801UV11



● PC-9801 UV11
A4ファイル大のコンパクトサイズ。最新鋭3.5インチ・16ビット。
● PC-KD854
14インチカラーディスプレイ
標準価格　354,800円

商品番号 178	一括払価格　268,000円
24回	初回14,560円・13,000円×23回
36回	初回11,140円・9,100円×35回

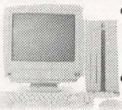
SHARP X1 turbo Z



● CZ-880C
アナログカラーイメージボード内蔵8重和音ステレオFM音源搭載、創造力をかきたてるアートスタジオ。
● CZ-880D
400/200ライン目動切替タイプ高解像度カラーディスプレイテレビ
標準価格　327,800円

商品番号 167	一括払価格　188,000円
24回	初回10,660円・9,100円×23回
38回	初回 7,240円・6,400円×35回

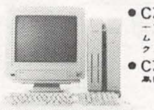
SHARP X68000 ACE-HD



● CZ-611C
X68000にHDモデル登場。
ますます熱くなる、
パーソナルワークステーション。
● CZ-601D
15型カラーディスプレイテレビ
標準価格　519,600円

商品番号 174	一括払価格　特別価格
24回	初回22,960円・22,300円×23回
36回	初回17,340円・15,600円×35回

SHARP X68000



● CZ-600C
一新されたクオリティ＆フォルム　夢を抱えたパーソナルワークステーション
● CZ-600D
高精細カラーディスプレイテレビ
標準価格　498,800円

商品番号 166	一括払価格　特別価格
24回	初回 18,860円・17,900円×23回
36回	初回 15,140円・12,500円×35回

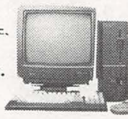
SHARP X1 turbo Z II



● CZ-881C
NEW-Z BASICを搭載してX1 turbo Zが生まれ変った。まさに、最強の8ビットマシンだ。
● CZ-880D
14型カラーディスプレイテレビ。
標準価格　289,600円

商品番号 164	一括払価格　特別価格
24回	初回 11,460円・11,100円×23回
36回	初回 10,940円・7,700円×35回

SHARP X1 twin



● CZ-830C
X1twinのtwinはtwincomだ。HEシステムを内蔵し、Xシリーズ新境地を開く入門機。
● CZ-830D
14型カラーディスプレイテレビ。
標準価格　197,800円

商品番号 165	一括払価格　特別価格
24回	初回 7,760円・7,700円×23回
36回	初回 8,840円・5,300円×35回

ナショナル ワープロ・パソコン



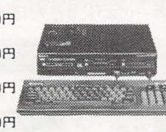
● FS-4600F MSX2
連文節一括変換に加え毛筆書体印字、イラストの文書内取り込みが可能(オプション使用時) 基本も応用も一段とパワーアップしたワープロパソコン
VRAM、メインRAMとも128K
ゲームにそしてパソコン通信に、パソコンの楽しさを満喫できる
標準価格　138,000円

商品番号 109	一括払価格　109,000円
24回	初回5,630円・5,300円×23回
36回	初回4,570円・3,700円×35回

Panasonic A1シリーズ MSX2

● パナソニックパソコン　FS-A1MK2
標準価格 29,800円　特別価格　25,000円
● パナソニックパソコン　FS-A1F
標準価格 54,800円　特別価格　45,000円
● A1ディスク　FS-FD1A
標準価格 39,800円　特別価格　34,000円
● A1ワープロ　FS-PW1
標準価格 49,800円　特別価格　42,000円
● A1シンセ　FS-CA1
標準価格 34,800円　特別価格　30,000円
● A1テロッパ　FS-UV1
標準価格 39,800円　特別価格　34,000円

SONY HITBIT PRO MSX2



● HB-F900
余裕で楽しめる256KバイトのメインRAMキーボードを苦手とする人のためにマウス標準装備。
プロ本体にディスクドライブを2基装備。
標準価格　148,000円

商品番号 093	一括払価格　118,000円
24回	初回6,960円・5,700円×23回
36回	初回5,140円・4,000円×35回

SONY HITBIT F1シリーズ MSX2

● ヒットビット F1II　HB-F1II
標準価格 29,800円　特別価格　25,000円
● ヒットビット F1XD　HB-F1XD
標準価格 54,800円　特別価格　45,000円
● Fディスクドライブ　HBD-F1
標準価格 36,800円　特別価格　32,000円
● 熱転写プリンター　HBP-F1
標準価格 44,800円　特別価格　38,000円
● カラーディスプレイ　CPS-14F1
標準価格 64,800円　特別価格　55,000円
● 通信カートリッジ　HBI-1200
標準価格 32,800円　特別価格　28,000円

周辺機器　この他なんでも揃います。

SHARP ディスクユニットCZ-503F 定価¥49,800　特価¥38,000	SHARP 熱転写プリンタCZ-8PC2 定価¥69,800　特価¥55,000	SHARP FM音源ボードCZ-8BS1 定価¥23,800　特価¥20,000
NEC ビデオアートボード:PC-8801-17 定価¥49,800　特価¥42,000	NEC サウンドボードII:PC-8801-24 定価¥39,800　特価¥34,000	NEC 熱転写プリンタ:PC-PR101TL 2 定価¥83,800　特価¥67,000
NEC 漢字プリンタ PC-PR201F2 定価¥158,000　特価¥108,000	スター 熱転写プリンタ TR-24CL 定価¥69,800　特価¥39,000	SHARP カラーディスプレイ CU-14AD 定価¥84,800　特価¥60,000

安心と信頼 メディアショップ ハイランド

①完全保証　全国どこでもアフターケアOK
②全国無料配送　日曜配送可能
③支払回数は　予算に応じ3～36回ボーナス併用可
④低金利クレジット　実質年率12.50～23.75%
⑤FAXでも注文OK　FAX:0468(48)3273
⑥その他広告以外の商品も取扱っております。お気軽にお問合せ下さい。

価格問合せや商品説明はお問合せテレフォン　☎0468(48)3290で!

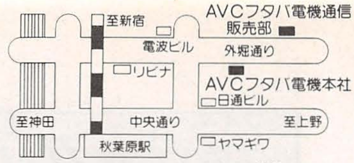
▶当社はX-68000の販売認定店です◀

秋葉原価格でローンができます
電気の街秋葉原で **24年**の信用!!

AVCフタバ

AUDIO・VIDEO・COMPUTER

☎03(253)7661



AVCフタバ電機
〒101 東京都千代田区外神田2-9-8
神田ユニオンビル ☎03-253-7661(代)

X1F model 10set



限定10set

CZ-811……¥ 89,800
CU-14G……¥ 49,800
合 計……¥139,600

大特価 ¥59,600

お支払例 ㊓¥10,772+¥10,600×5回
㊓¥ 5,656+¥ 5,500×11回

今すぐ もよりの電話から	名古屋 052-452-3271
札 幌 011-611-5104	大 阪 06-311-3931
仙 台 022-264-3704	広 島 082-295-6873
新 潟 0252-75-4175	福 岡 092-481-2494

NEC PC-8801MA



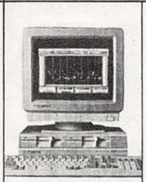
連文節変換の辞書ROM、FM・リズム・SSG計15音源によるサウンドが楽しめる。

PC-8801MA ¥198,000
PC-KD863S ¥118,000
合計………¥316,000

特価 ¥238,000

お支払例 ㊓¥11,620+¥ 8,100×35回
㊓¥ 8,600+¥ 6,400×47回

NEC PC-8801FA



5inchFDD2基内蔵、ステレオ12音源とSSG3音デジタルサンプリング機能搭載。

PC-8801FA・¥168,000
PC-KD854・・¥ 89,800
合計………¥257,800

特価 ¥188,000

お支払例 ㊓¥ 9,120+¥ 6,400×35回
㊓¥ 9,400+¥ 5,000×47回

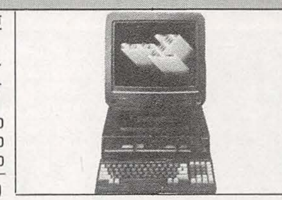
SHARP X1 turbo Z

名機X1turbo Zが更に安くなったぞ!
2モードオートスキャンディスプレイとの組合せ。

CZ-880C…¥218,000
CZ-880D…¥109,800
合計………¥327,800

特価 ¥1?8,000

お支払例 ㊓¥ 9,120+¥ 6,400×35回
㊓¥ 9,400+¥ 5,000×47回



名機X1turbo Zが更に安くなったぞ!
3モードオートスキャンディスプレイとの組合せ。

CZ-880C…¥218,000
CZ-600D…¥129,800
合計………¥347,800

特価 ¥1?8,000

お支払例 ㊓¥ 7,520+¥ 6,800×35回
㊓¥ 8,300+¥ 5,300×47回

富士通 FM77AV20EX



4096色同時発色が可能、究極のコストパフォーマンスを追求、それでもAVは実力アップ!

FM77AV20EX…¥128,000
FMTV-152…¥ 89,800
合計………¥217,800

特価 ¥148,000

お支払例 ㊓¥ 8,520+¥ 5,000×35回
㊓¥ 4,400+¥ 4,000×47回

富士通 FM77AV40EX



26万色表示、400ライン8色を実現した高機能AVパソコン。

FM-77AV40EX・¥168,000
FMDPC231・・¥ 89,800
合計………¥257,800

特価 ¥190,000

お支払例 ㊓¥ 8,100+¥ 6,500×35回
㊓¥ 7,300+¥ 5,100×47回

SHARP X68000 ACE

当社はX68000の認定代理店です。



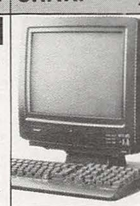
20MB HDDを内蔵、しかも強力な日本語処理、夢を超えたパソコンだ!

本体………¥399,800
CZ-601D…¥119,800
合計………¥519,600

特価 ¥???

激 安…電話でお問い合せ下さい。

SHARP X68000



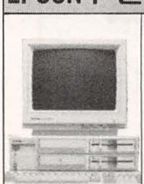
20MB大容量メモリ内蔵可能、しかも強力な日本語処理、夢を超えたパソコンだ!

CZ-600C…¥369,000
CZ-600D…¥129,800
合計………¥499,800

特価 ¥???

激 安…電話でお問い合せ下さい。

EPSON PC-286V(STD)



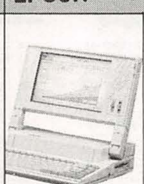
10M/8MHz 10MHzにはノーウェイトCPU使用! 1M/640KB5"FDDを2基搭載、HDD(20M)も内蔵可。

PC-286V(STD)・¥298,000
PC-286CD・・¥118,000
合計………¥416,000

特価 ¥2?2,000

お支払例 ㊓¥12,080+¥10,000×35回
㊓¥ 8,300+¥ 7,900×47回

EPSON PC-286L



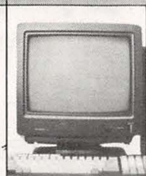
ラップトップ初の98UVソフト互換、世界初のNTN型白液晶ディスプレイを搭載。

PC-286L(STD-N)
合計………¥348,000

特価 ¥??8,000

お支払例 ㊓¥12,520+¥10,200×35回
㊓¥11,400+¥ 8,000×47回

SHARP X1 twin



HEシステムを搭載、最上級ゲーム機とパソコンが合体。

CZ-830C…¥ 99,800
CZ-830D…¥ 98,000
合計………¥197,800

特価 ¥1?0,000

お支払例 ㊓¥ 7,500+¥ 5,100×35回
㊓¥ 7,000+¥ 4,000×47回

SHARP X1 turbo ZII



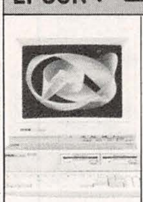
NEW-Z BASICの搭載でAV機能をサポート、充分に楽しめるぞ!!

CZ-881C…¥179,800
CZ-600D…¥129,800
合計………¥309,600

特価 ¥2?8,000

お支払例 ㊓¥ 9,720+¥ 7,800×35回
㊓¥ 9,700+¥ 6,100×47回

EPSON PC-286U(STD)



1M/640KB3.5"FDD2基を標準装備、98の周辺機器が全て使用可能。

PC-286U(STD)¥248,000
PC-286CD・・¥118,000
合計………¥366,000

特価 ¥2?2,000

お支払例 ㊓¥11,480+¥ 8,600×35回
㊓¥ 8,000+¥ 6,800×47回

NEC PC-9801LV21



バックライト付八階調LCD装備、約6000種のソフトが使える、待望のラップトップだ。

PC-9801LV21
合計………¥345,000

特価 ¥278,000

お支払例 ㊓¥12,220+¥ 9,500×35回
㊓¥ 8,900+¥ 7,500×47回

NEC PC-9801VX21



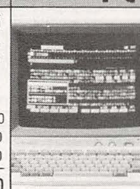
処理速度を大幅に高速化、明日のビジネス機能を備えたエクセレント16bit。

PC-9801VX21・¥433,000
CU-14AD(SHARP) ¥ 84,800
合計………¥517,800

特価 ¥320,000

お支払例 ㊓¥11,800+¥11,000×35回
㊓¥11,800+¥ 8,600×47回

NEC PC-9801UVII



新開発のカスタムVLSIの採用でコンパクトボディを実現、充実のパワーを装備。

PC-9801UVII ¥265,000
CU-14AD(SHARP) ¥ 84,800
合計………¥349,800

特価 ¥265,000

お支払例 ㊓¥10,100+¥ 9,100×35回
㊓¥10,800+¥ 7,100×47回

●分割回数は3回〜48回まで自由に選べます。

●セットの組合せは自由! 広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

ディスプレイ

メーカー	型 番	標準価格	販売価格	12回均等	24回均等
NEC	PC-KD855	¥ 69,800	¥ 54,000	¥ 4,995	——
	PC-KD863S	¥118,000	¥ 91,000	¥ 8,418	¥ 4,474
	PC-KD854	¥ 89,800	¥ 62,000	¥ 5,735	¥ 3,048
	PC-KD862	¥ 99,800	¥ 77,000	¥ 7,123	¥ 3,786
SHARP	CZ-600D	¥129,800	¥ ?3,000	¥ 7,678	¥ 4,081
	CU-14G	¥ 49,800	¥ ?3,000	現金一括払のみ	
	CU-14AD	¥ 84,800	¥ ?8,000	¥ 5,365	¥ 2,852

プリンター

メーカー	型 番	標準価格	販売価格	18回均等	24回均等
NEC	PC-PR101E	¥ 99,800	¥ 78,000	¥ 4,962	¥ 3,835
	PC-PR101TL2	¥ 83,800	¥ 65,000	¥ 4,135	¥ 3,196
EPSON	VP-1000(PC)	¥154,000	¥120,000	¥ 7,633	¥ 5,900
	VP-800(PC)	¥124,000	¥ 96,000	¥ 6,107	¥ 4,720
SHARP	CZ-8PC2	¥ 69,800	¥ ?4,000	¥ 3,435	——
	CZ-8PK9	¥ 89,800	¥ ?0,000	¥ 4,453	¥ 3,442
	CZ-8PK8	¥152,000	¥1?7,000	¥ 7,443	¥ 5,753

MSX²他

メーカー	型 番	標準価格	販売価格	
SONY	HB-F1II	¥ 29,800	¥ 25,000	現金一括払のみ
	HB-F900	¥148,000	¥119,000	¥ 4,099×36回
	HB-T600	¥135,000	¥108,000	¥ 3,720×36回
	HB-F1XD	¥ 54,800	¥ 46,000	¥ 3,465×15回
SANYO	WAVY 23J	¥ 32,800	¥ 26,800	現金一括払のみ
National	FS-A1F	¥ 54,800	¥ 45,000	¥ 3,390×15回
	FS-A1mkII	¥ 29,800	¥ 25,000	現金一括払のみ

頭金なし 手軽な電話クレジット。

カレッジクレジット 保証人なし。但し満20才以上の学生の方。

納 期 通常の場合、当社に申込書が到着後1週間以内。特に人気のある商品で品薄の場合、少々納期が遅れる場合もありますので御了承下さい。

製品先取り お支払いは約1〜2カ月後から。

低金利クレジット 1回の支払は2,700円以上で3〜48回。ボーナス併用も可。

完全保証 すべてメーカー保証書付 アフターケア万全。

全国代引 お届けした者に、代金をお支払いいただく方法です。(但し、手数料1,000円)

18才未満の方 ご両親が代理購入者としてお申し込み下さい。

AM10時からPM9時まで受付 日曜・祝日も営業

豊富な品ぞろえ！お買得品がズラ〜〜〜リ！

★★★★つながるぞ　ひろがるぞ　NECのパソコン★★★★

PC-8801FA

ステレオ12音源、デジタルサンプリング機能。
憧れのサウンド機能が感性を鋭く刺激する。



安くします

〈4050文字基本セット〉

N E C PC8801FA ￥168,000
(本体特価 ￥159,600)
トムソン 4475N(アナログカラーCRT) ￥99,800
定価合計 ￥267,800

チルド台付

限定30セット

特価 ~~169,000~~円

注文No.B-0501

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	24	0	9,130	8,200×23
	36	0	8,370	5,700×35

〈パソコン通信セット〉

注文No.B-0502　限定30セット

N E C PC8801FA ￥168,000
(本体特価 ￥159,600)
トムソン 4475N(アナログカラーCRT) ￥99,800
ア イ ワ PV-A1200MK2 ￥26,800
アスキー 88TERM(通信ソフト) ￥12,800
定価合計 ￥307,400

特価 ~~199,000~~円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	9,040	6,700×35
	48	0	8,300	5,300×47

88FA・MA スプリングセール

FA・MAのセットをご注文の方にMD-2D(10枚)をプレゼント
※下記はほんの一例です。この他にPC-KD855との組合わせもありますのでお電話にておたずね下さい。

〈純正基本セット〉

注文No.B-0503　限定30セット

ノバ特価

N E C PC8801FA ￥168,000
(本体特価 ￥159,600)
N E C PC-KD863S ￥118,000
(本体特価 ￥112,100)
定価合計 ￥286,000

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	24	0	11,100	10,200×23
	36	0	9,800	7,100×35

〈プリンターセット〉

注文No.B-0504　限定30セット

ノバ特価

N E C PC8801FA ￥168,000
(本体特価 ￥159,600)
N E C PC-KD863S ￥118,000
(本体特価 ￥112,100)
N E C PC-PR101TL2 ￥83,800
(本体特価 ￥79,610)
定価合計 ￥369,800

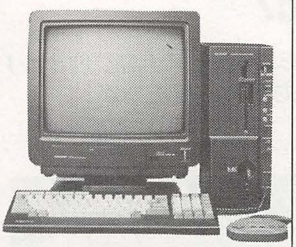
クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	12,660	9,900×35
	48	0	8,300	7,900×47

ノバ 情報機器株式会社
NOVA 情報機器(株)

日本一の品揃え

X1 twin

限定30セット　注文No.B-0505



シャープ CZ-830C ￥99,800
シャープ CZ-830D ￥98,000
定価合計 ￥197,800

特価 143,000円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	7,890	4,800×35
	48	0	7,300	3,800×47

X1 パソコンテレビ turbo ZII

限定30セット　注文No.B-0506



シャープ CZ-881C ￥179,800
シャープ CZ-880D ￥109,800
定価合計 ￥289,600

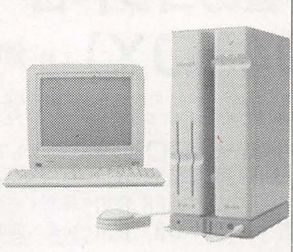
特価 210,000円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	9,800	7,100×35
	48	0	9,800	5,600×47

パーソナルワークステーション X68000 ACE-HD

限定30セット　注文No.B-0507

20MバイトハードディスクN搭載
HDモデル登場



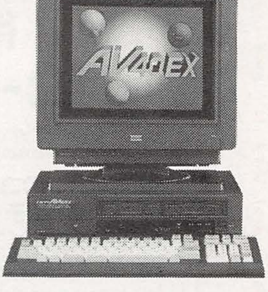
シャープ CZ-611C-GY ￥399,800
シャープ CZ-601D-GY ￥119,800
定価合計 ￥519,600

ノバ特価

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	15,150	13,800×35
	48	0	1,2900	10,900×47

マルチ・クリエイティブ・パソコン FM77AV40EX

限定30セット　注文No.B-0508



富士通 FM 77AV40 EX ￥168,000
富士通 FMTV 154 ￥138,000
定価合計 ￥306,000

特価 193,000円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	9,890	6,500×35
	48	0	6,500	5,200×47

ご注文・お支払い方法

当社の取扱い商品は全て完璧な品質保証及びアフターサービスをお約束いたします。

中古から新品まで全メーカーパソコン・ワープロ・その他消耗品まですべてOK。

あなたのニーズにすべてお応えいたします。

お申込は今すぐお電話か次頁の商品申込用紙にご記入の上お送り下さい。　申込書送り先：〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404

●現金書留・銀行振込をご利用いただく場合(商品在庫をご確認ください)
お電話か、右の商品申込書にご記入の上お送りください。ご入金後ただちに商品を発送いたします。
振込先：三菱銀行虎ノ門支店普通預金4808732ノバ情報機器(株)
●代引きシステムをご利用いただく場合
電話でお申込みください。ただちに商品を発送いたします。代金は商品到着時に商品と引替にお支払いください。
●クレジットをご利用いただく場合
3〜60回までご利用になれます。電話でお申しつけ下さい。

激安！お電話一本で全国どこでも即、配達！

クレジット3～60回、月々3,000円より、ボーナス払いもOK．！ 日曜・祭日配達指定OK！

営業時間 平日/10:00～20:00 日曜祭日/10:00～19:00 ★年中無休

PC-8801mA 〈4050文字基本セット〉



新登場

N E C PC8801MA ￥198,000
(本体特価 ￥188,100)
トムソン 4475N(アナログカラーCRT) ￥99,800
定価合計 ￥297,800

チルド台付

注文No.B-0509

限定30セット 特価 ~~195,000~~円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	9,890	6,500×35
	48	0	6,500	5,200×47

〈純正基本セット〉

注文No.B-0510

N E C PC8801MA ￥198,000
(本体特価 ￥188,100)
N E C PC-KD863S ￥118,000
(本体特価 ￥112,100)
定価合計 ￥316,000

限定30セット ノバ特価

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	8,860	7,900×35
	48	0	10,200	6,200×47

PC88VA2/VA3

新登場

注文No.B-0511

これは、きっと、
テレビより面白くなる。

N E C PC88VA2 ￥298,000
N E C PC-KD863S ￥118,000
定価合計 ￥416,000

※VA3についてはお電話にて

ノバ特価

PC9801シリーズ

新登場

PC-9801LV21

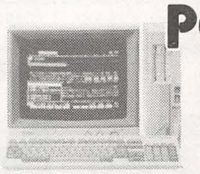


注文No.B-0512

N E C PC9801LV21
￥345,000

ノバ特価

PC-9801UVII



新登場

N E C PC9801UV11 ￥265,000
加賀電子 SV-650(アナログカラーCRT) ￥89,800
定価合計 ￥354,800

注文No.B-0513

ノバ特価

PC-9801UX21

注文No.B-0414



N E C PC9801UX21 ~~￥348,000~~
加賀電子 SV-650(アナログカラーCRT) ~~￥89,800~~
定価合計 ~~￥437,800~~

特価 ~~306,000~~円

限定30セット

PC-9801VX21

注文No.B-0515



N E C PC9801VX21 ~~￥433,000~~
トムソン 4475N(アナログカラーCRT) ~~￥99,800~~
定価合計 ￥532,800

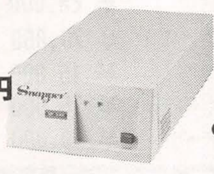
特価 ~~328,000~~円

☎03-591-8761

大阪 ☎06-365-5202 福岡 ☎092-471-7474

今月の目玉商品 ／ ハードディスクが安い！

注文No.B-0516



●ユーステックSP-520
20MB (￥98,000) 特価~~79,800~~円

●ユーステックSP-540
40MB (￥145,000) 特価~~110,000~~円

●アイテックITH-520S
20MB (￥118,000) 特価92,000円

●ウインテク HD202
20MB (￥98,000) ノバ特価

●ウインテク R4HS
40MB (￥178,000) ノバ特価

●ドットピッチ0.28
(※デジタルケーブル別売) ￥1,500
￥89,800 特価46,000円

●エプソン AP-80EXPCセット
(PC カプセルケーブル、ハガキガイド付)
本体価格￥ 69,800➡ ノバ特価

●エプソン VP-1000 PCセット
本体価格 ￥154,000➡ノバ特価

●シチズン CKP-5240
(PC用、第1、第2水準、標準装備、トラクタ付、ケーブル)
本体価格 ￥145,000➡ ~~89,800~~円

●N E C PC-PR406M
本体価格￥ 59,800➡ノバ特価

●N E C PC-PR101TL2
本体価格￥ 83,800➡ ノバ特価

●N E C PC-PR201TL
本体価格 ￥135,000➡ ノバ特価

日本一の大特価

この春MSX2がオモシロイ

A1コンポでシステムしよう！
ナショナルFS-A1F
(3.5FDD内蔵)
(￥54,800) ノバ特価

オドロキの3.5FDD内蔵！
SONY HB-F1XD ￥54,800
(3.5FDD内蔵)
特価 39,800円

ナショナルFS-FD1A ￥39,800
(3.5FDD) ノバ特価

SONY HBP-F1 ￥44,800
(ワープロプリンター) ノバ特価

ソニー HBD-F1 ￥36,800
(3.5FDD) ノバ特価

ナショナルFS-PW1 ￥48,900
(ワープロプリンター) ノバ特価

プリンター

●スター精密 TR-24CL
(PC、FM用、24ドット熱転写カラー、ケーブル付)
本体価格￥ 68,800➡ 41,200円

●エプソン VP-800 PCセット
本体価格 ￥124,000➡ ノバ特価

●エプソン VP-500 PCセット
本体価格￥118,000➡ ノバ特価

●スター精密 AR-2415
本体価格￥144,000➡ 69,800円

モデム

●オムロン MD-2400A
￥ 59,800➡ 43,000円

●オムロン MD-1200E
￥ 24,800➡ 18,000円

●エプソン SR-240AT
￥ 59,800➡ ノバ特価

●エプソン SR-120S
￥ 29,800➡ ノバ特価

●アイワ PV-A2400
￥ 49,800➡ ノバ特価

●加賀電子 KM-1200H
￥29,800➡ 22,000円

アフターサービスも万全

お買い上げ頂いた商品が新品でも中古でもアフターサービスは万全です。もしご使用中、機械に異常や疑問を感じられた場合、どんな小さなことでもご質問下さい。初期不良、輸送トラブルetc. 万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

グーンとお得な下取システム

今お持ちの機種を当社にて高額下取。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です。買替えをグーンとお徳にした下取システムはユーザーの皆様にきっと満足いただけるはずです。

手軽で安心な代引システム

面倒なお振込みの手間がはぶけます。商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日の配送もOK。日付の指定もお受けします。(離島の方は代引できませんのでご了承下さい。)

NOVA ノバ 情報機器株式会社 情報機器(株)

東京本社 〒105 東京都港区西新橋1-19-6
桔梗備前ビル404 ☎03(591)8761(代)

中古も下取交換もノバが安い!!

わずかな差額でグレードアップ。日本一の高額下取。

購入機種 NEC PC-8801FA

下取機種	下取差額
PC8801FR／30	65,000円
PC8801mkIISR／30	55,000円
PC8801mkII／30	90,000円

購入機種 NEC PC-8801MA

下取機種	下取差額
PC8801mkIIMR	68,000円
PC8801mkIIFR／30	88,000円
PC8801mkII／30	113,000円

購入機種 NEC PC-9801UX21

下取機種	下取差額
PC9801U2	170,000円
PC8801mkIIFR／30	190,000円
PC8801mkIISR／30	180,000円

購入機種 NEC PC-9801VM21

下取機種	下取差額
PC9801VM2	75,000円
PC9801U2	160,000円
PC8801mkIIFR/30	165,000円

購入機種 SHARP X1 パソコンテレビ turbo Z II

下取機種	下取差額
X1Turbo2	90,000円
X1G30	95,000円
X1F20	105,000円

購入機種 SANYO (4050文字・アナログRGB) CMT-147L

下取機種	下取差額
2000文字／TV付	17,000円
2000文字カラー	28,000円
4000文字モノクロ	36,000円

購入機種 NEC PC-9801VX21

下取機種	下取差額
PC-9801VM2	120,000円
PC9801M2	155,000円
PC9801U2	200,000円

購入機種 富士通 マルチ・クリエイティブ・パソコン FM77AV20EX

下取機種	下取差額
FM77-AV20-2	45,000円
FM77-AV2	55,000円
FM77-L2	65,000円

購入機種 富士通 マルチ・クリエイティブ・パソコン FM77AV40EX

下取機種	下取差額
FM77-AV20-2	75,000円
FM77-AV2	85,000円
FM77-L2	95,000円

購入機種 SHARP X1 twin

下取機種	下取差額
X1Turbo 2	35,000円
X1Turbo30	35,000円
X1Turbo20	45,000円

中古品
高額にて買い取りします!

希望商品 X1ターボシリーズ、FM77シリーズ、PC-8801mkIIFRシリーズ

買い取りについて詳しくはお電話で!

担当 武藤、深谷 まで

※商品を送ってくださる前に、必ずお電話してください。

(下取交換については電話でご相談下さい。尚、下取価格は変動する場合があります。)

☎03-591-8761

大阪 ☎06-365-5202　福岡 ☎092-471-7474

超特価特選中古パソコン／全品完全保証付

CPU

メーカー	機種	価格
富士通	FM-7	¥14,000
	FM-new7	¥14,000
	FM-77AV2	¥54,800〜
	FM-77AV20-2(新同)	¥85,000
	FM-77AV40(新品)	¥109,000
	FM-77-D2	¥39,800〜
NEC	PC8801mkII／20	¥39,800〜
	PC-8801mkII/30	¥40,000〜
	PC-8801mkIISR/30	¥80,000〜
	PC-8801mkIIFR/30	¥75,000〜
	PC-8801mkIIMR	¥85,000〜
	PC-8801FH/30	¥95,000〜
	PC-8801MH	¥120,000〜
	PC9801UV21	¥169,800〜
	PC-9801U2	¥79,800〜
	PC-9801UV2	¥148,000〜
	PC-9801VM2	¥198,000〜
	PC-9801VM21	¥175,000〜
	PC-9801VX2	¥198,000〜
	PC-9801M2	¥168,000
	PC-9801V×21	¥269,800
	PC-9801F2	¥92,800〜
シャープ	X1C	¥16,800
	X1CS	¥16,800
	X1CK	¥16,800
	X1F model10	¥16,800
	X1G model10	¥29,800〜
	X1G model30	¥39,800〜
	X1ターボIII	¥79,800〜
	X1ターボZ	¥89,800〜
	X1ターボ/10	¥25,000〜
	FS-A1(MSX)	¥12,800
	HB-F1(MSX)	¥12,800

プリンター

メーカー	機種	価格
シャープ	CZ8PD2S	¥29,800〜
NEC	NM-9400	¥99,800
	PC-PR201H2	¥178,000
	PC-PR201F2	¥114,000
	PC-PR406M	¥42,000
	PC-PR101TL	¥47,000
	NM9900	¥110,000
NEC	PC-PR201H	¥110,000
	PC-PR201TL	¥98,000
エプソン	RP-80	¥25,000
	VP-135K(新同)	¥76,800
富士通	MB27406	¥15,000
	MB27404	¥15,000
シャープ	CZ8PD2R	¥9,800

ディスクユニット

メーカー	機種	価格
シャープ	CZ-503F(新同)(X1用シングル)	39,000
	CZ-502F(新同)(X1用デュアル)	¥73,000
TEAC	FD-55BV(新同)(PC88mkII、SR用)	¥25,000
グロリアシステムズ	GD-50HS(98用)	¥33,000
グロリアシステムズ	GD-35S(98用)	¥30,000

ディスプレイ

メーカー	機種	価格
シャープ	CU-14G	¥24,800
加賀電子	SV-630	¥39,800
	SV-650	¥49,800
シャープ	CZ-811DE	¥29,800
サンヨー	CMT-147L(新同)	¥47,000
NEC	PC-KD852	¥45,000
	PC-KD854	¥49,800

ワープロ

メーカー	機種	価格
富士通	F-ROM8(新同)	¥68,000
	オアシス30AFII(新同)	¥151,000
NEC	文豪7H	¥133,000
	文豪5H	¥85,300
キャノン	アルファー100(新同)	¥110,000
	アルファー10(新同)	¥77,800
東芝	ルポ70GX(新同)	¥67,800
	ルポ90F(新同)	¥97,800
エプソン	PWP-1000G(新同)	¥77,800
	PWP-1000GT(新同)	¥107,000

その他デバイス

メーカー	機種	価格
NEC	PC-VC101	¥94,800
シャープ	CZ8BS1(新同)	¥18,800
	CZ8BV1(新同)	¥31,000
富士通	FM77-411	¥19,300
	各種データレコーダ	¥5,000〜

ノバ 情報機器株式会社 NOVA 情報機器(株)

東京本社 〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404 ☎03(591)8761(代)

キリトリ線

BM-5月号 **商品申込用紙**
●お申込の前に在庫の確認をしてください。
●送料は地域によって多少異なります。●現金書留をご利用の場合送料はお客様負担となります。

昭和　年　月　日

注文No.	お支払方法	現金書留	フリガナ ご住所	〒	フリガナ お名前	
			TEL		生年月日	

ゲームもおまかせ！大特価販売

全国通信販売OK！今すぐ送ろう！持って行こう！日本マイコン流通センターへ

➡日本マイコン流通センター 広告1ページ目➡

新作ゲームソフト激安販売!!

PC-8801シリーズ用（SR以降）

注文番号	メーカー名	ソフト名	定価(円)	特価(円)
B-ES1	Aディンク	ハウ・メニ・ロボット	7,800	7,020
B-ES2	B・P・S	M.U.L.E.（ミュール）	7,800	7,020
B-ES3	dB	今夜も朝までパワフルまあじゃん	6,800	6,120
B-ES4	Eアーツ	バーズテール	7,800	7,020
B-ES5	Gアーツ	ぎゅわんぶらあ自己中心派	6,800	6,120
B-ES6	Gアーツ	自己中心派2（自称！強豪雀士編）	6,800	6,120
B-ES7	Gアーツ	ゼリアード	7,500	6,750
B-ES8	KGD	アルギースの翼	7,800	7,020
B-ES9	KGD	サイキックウォー	8,800	7,920
B-ES10	Mキャビン	セイレーン	7,800	7,020
B-ES11	Mネット	ストーム	7,800	7,020
B-ES12	Mネット	麻雀狂時代 SPECIAL	6,800	6,120
B-ES13	NCS	ガイフレーム	7,800	7,020
B-ES14	PSK	ザ・病院	5,800	5,220
B-ES15	SPS	ザ・リターン・オブ・イシター	6,800	6,120
B-ES16	Sクラフト	マイト・アンド・マジック	9,800	9,700
B-ES17	Sクラフト	マイト・アンド・マジック(2HD)(VA専用)	9,800	9,700
B-ES18	T&E	ハイドライド3	7,800	7,020
B-ES19	アルシス	リバイバー	6,800	6,120
B-ES20	イーストC	王子ビンビン物語	7,800	7,020
B-ES21	ウルフ	YAKSA（ヤシャ）	7,800	7,020
B-ES22	ウルフ	YAKSA外伝I円月心覚書(YAKSAが必要)	4,500	4,050
B-ES23	エニックス	アンジェラス〜悪魔の福音〜	8,200	7,980
B-ES24	エニックス	ウイングマンスペシャル―さらば夢戦士―	7,800	7,700
B-ES25	エニックス	プラジェータ マルスへの挑戦	7,800	7,700
B-ES26	エニックス	ワールドゴルフII	7,800	7,700
B-ES27	オフサイド	華三弦（アナログディスプレイ必要）	7,800	7,020
B-ES28	ガム	太平洋の嵐(2HD)（VA専用）	12,800	11,520
B-ES29	ガム	電脳水滸伝	7,800	7,020
B-ES30	キティ	うる星やつら ボーイ・ミーツ・ガール	7,800	7,020
B-ES31	キャリー	Fright in Hawaii(2HD)(VA専用)	7,800	7,020
B-ES32	クリスタル	クリムゾン	7,800	7,020
B-ES33	クリスタル	ジハード	7,800	7,020
B-ES34	クリスタル	Mr.プロ野球	9,800	8,820
B-ES35	光栄	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	9,800	8,820
B-ES36	光栄	三国志SR	14,800	13,320
B-ES37	光栄	信長の野望 全国版	9,800	8,820
B-ES38	光栄	ウォーニング	6,800	6,120
B-ES39	光栄	億万長者	9,800	8,820
B-ES40	サコム	ノヴェル・ウェア シリーズ ドーム	9,800	8,820
B-ES41	ザイン	バスタード・スペシャル	6,800	6,120
B-ES42	ザイン	ヨトゥーン	7,800	7,020
B-ES43	システムS	かわいそう物語（VA専用）	7,800	7,700
B-ES44	システムS	上海（システムソフト）	6,500	6,400
B-ES45	システムS	上海VA（システムソフト）(VA専用)	6,800	6,700
B-ES46	システムS	SUPER大戦略	8,000	7,900
B-ES47	ジャスト	天使たちの午後PartII 美奈子	7,800	7,700
B-ES48	ジャスト	天使たちの午後II ―番外編―	7,800	7,700
B-ES49	Sトラスト	ガルフォース「創世の序曲」	7,800	7,020
B-ES50	スタジオW	波動の標的	9,800	8,820
B-ES51	タイトー	レプリカート	6,800	6,120
B-ES52	テクノ	コムサイト	6,800	6,120
B-ES53	テクノ	D'（ディーダッシュ）	7,800	7,020
B-ES54	テクポリ	お嬢様くらぶ	6,800	6,700
B-ES55	テクポリ	まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀	6,800	6,700
B-ES56	テレネット	紫 SA 醜 ZI 羅 RI	7,800	7,020
B-ES57	テレネット	神羅万象（2HD）（VA専用）	7,800	7,020
B-ES58	テレネット	反生命戦機 ANDROGYNUS	7,800	7,020
B-ES59	テレネット	プロ野球FANテレネットスタジアム	8,800	7,920
B-ES60	テレネット	テレネットスタジアム オプション・キット	3,900	3,510
B-ES61	データW	第4のユニット	6,800	6,120
B-ES62	データW	T.D.F.	6,800	6,120
B-ES63	データW	T.D.F.（VA専用）	6,800	6,120
B-ES64	ハミング	アグニの石	7,800	7,020
B-ES65	ファルコム	Ys（イース）	7,800	7,020
B-ES66	ファルコム	Ys II（イースII）	7,800	7,020
B-ES67	ファルコム	ソーサリアン	9,800	8,820
B-ES68	フェアリィ	スティル・ソード	6,800	6,120
B-ES69	フェアリィ	殺しのドレス	6,800	6,120
B-ES70	ブレインG	抜忍伝説	9,800	8,820
B-ES71	ブローダーBJ	ART of WAR 88	8,800	7,920
B-ES72	ブローダーBJ	ART of WARシナリオ集88(ART of WAR88必要)	4,800	4,320
B-ES73	ブローダーBJ	ART of WAR 88（VA専用）	9,800	8,820
B-ES74	ポニー	ウルティマIV	9,800	8,820
B-ES75	ポニー	HACKER	6,800	6,120
B-ES76	リバーヒル	キス・オブ・マーダー（殺意の接吻）(Mレクイエム必要)	5,800	5,220
B-ES77	リバーヒル	マンハッタン・レクイエム	7,800	7,020

MSX・MSX2用

注文番号	メーカー名	ソフト名	定価(円)	特価(円)
B-ES78	Eキューブ	王子ビンビン物語（MSX2 DISK）	7,800	7,020
B-ES79	HAL	忍者くん阿修羅の章（MSX2 ROM）	5,600	5,040
B-ES80	HAL	ハルノート（MSX2 DISK）	29,800	26,820
B-ES81	KGD	覇邪の封印（MSX ROM）	7,800	7,020
B-ES82	KGD	覇者の封印（MSX2 DISK）	8,800	7,920
B-ES83	Mキャビン	うる星やつら（MSX2 ROM）	7,800	7,020
B-ES84	Mキャビン	うる星やつら（MSX2 DISK）	6,800	6,120
B-ES85	Mキャビン	棋太平（MSX2 ROM）	5,800	5,220
B-ES86	Mキャビン	殺人倶楽部（MSX2 DISK）	7,800	7,020
B-ES87	Mキャビン	大戦略（マップエディタ付）(MSX2 DISK)	7,800	7,020
B-ES88	Mキャビン	大戦略（MSX2 ROM）	7,800	7,020
B-ES89	Mキャビン	めぞん一刻（MSX2 ROM）	6,800	6,120
B-ES90	Mキャビン	めぞん一刻（MSX2 DISK）	6,800	6,120
B-ES91	SNK	怒（MSX2 DISK）	6,800	6,120
B-ES92	Sトラスト	ディープダンジョンI 魔洞戦記(MSX ROM)	6,800	6,120
B-ES93	T&E	スーパーレイドック（MSX ROM）	6,800	6,120
B-ES94	T&E	ディーヴァ・アシュラの血流(MSX ROM)	6,800	6,120
B-ES95	T&E	ディーヴァ・ソーマの杯(MSX2 DISK)	7,800	7,020
B-ES96	T&E	ハイドライドII（MSX ROM）	6,400	5,760
B-ES97	T&E	ハイドライド3（MSX ROM）	7,800	7,020
B-ES98	T&E	ハイドライド3（MSX2 ROM）	7,800	7,020
B-ES99	T&E	ピクセル3（MSX2 DISK）	6,800	6,120
B-ES100	Tショセキ	太陽の神殿（MSX2 ROM）	7,800	7,020
B-ES101	アスキー	ウイザードリィ（MSX2 DISK）	9,800	8,820
B-ES102	アルシス	リバイバー（MSX2 DISK）	6,800	6,120
B-ES103	イタミCC	フォーカス（MSX DISK）	6,800	5,980
B-ES104	インフォマーシャル	刑事大打撃（MSX2 DISK）	5,800	5,220
B-ES105	インフォマーシャル	小林ひとみパズルインロンドン(MSX2 DISK)	6,800	6,700
B-ES106	ウルフ	YAKSA（ヤシャ）(MSX DISK)	7,800	7,020
B-ES107	ウルフ	YAKSA（ヤシャ）(MSX2 DISK)	6,800	6,120
B-ES108	ウルフ	YAKSA（ヤシャ）(MSX2 ROM)	7,800	7,020
B-ES109	エニックス	ガンダーラ（MSX DISK）	7,800	7,700
B-ES110	エニックス	ドラゴンクエストII（MSX ROM）	6,800	6,700
B-ES111	エニックス	ワールドゴルフII（MSX DISK）	7,800	7,700
B-ES112	光栄	三国志（MSX ROM）	12,800	11,520
B-ES113	光栄	三国志（MSX2 ROM）	14,800	13,320
B-ES114	光栄	信長の野望 全国版(MSX ROM)	9,800	8,820
B-ES115	光栄	信長の野望 全国版(MSX2 ROM)	9,800	8,820
B-ES116	コナミ	ウシャス（MSX2 ROM）	5,800	5,220
B-ES117	コナミ	F1スピリット（MSX ROM）	5,800	5,220
B-ES118	コナミ	Qバート（MSX ROM）	4,800	4,320
B-ES119	コナミ	グラディウス2（MSX ROM）	5,800	5,220
B-ES120	コナミ	コナミの新・10倍カートリッジ(MSX ROM)	5,800	5,220
B-ES121	コナミ	THEプロ野球 激突!!ペナントレース(MSX2 ROM)	5,800	5,220
B-ES122	コナミ	沙羅曼蛇（MSX ROM）	6,800	6,120
B-ES123	コナミ	シャロム 魔城伝説完結編(MSX ROM)	5,980	5,380
B-ES124	コナミ	パロディウス（MSX ROM）	5,800	5,220
B-ES125	コナミ	ブレイクショット（MSX2 ROM）	5,800	5,220
B-ES126	コナミ	夢大陸アドベンチャー(MSX ROM)	4,980	4,482
B-ES127	コンパイル	魔王ゴルベリアス（MSX ROM）	5,900	5,310
B-ES128	サコム	ノヴェルウェア シャティ(MSX ROM)	9,800	8,820
B-ES129	サコム	ノヴェルウェアドーム(MSX ROM)	9,800	8,820
B-ES130	ザイン	魔神宮（MSX DISK）	7,800	7,020
B-ES131	システムS	上海（シャンハイ）(MSX2 DISK)	5,800	5,700
B-ES132	シャノアール	プロフェッショナル麻雀 悟空(MSX2 ROM)	6,800	6,120
B-ES133	ジャスト	天使達の午後II ―美奈子―(MSX DISK)	7,800	7,700
B-ES134	ジャスト	天使達の午後II・番外編(MSX DISK)	7,800	7,020
B-ES135	ソニー	Ys（イース）(MSX2 DISK)	7,800	7,020
B-ES136	ソニー	ガルフォース「創世の序曲」(MSX2 DISK)	6,800	6,120
B-ES137	ソニー	奇々怪界（MSX2 ROM）	5,800	5,220
B-ES138	ソニー	棋聖（MSX2 ROM）	6,800	6,120
B-ES139	ソニー	三国志（MSX2 DISK）	12,800	11,520
B-ES140	ソニー	ジーザス（MSX2 DISK）	7,800	7,020
B-ES141	ソニー	雀聖（MSX2 ROM）	6,800	6,120
B-ES142	ソニー	信長の野望 全国版(MSX2 DISK)	8,800	7,920
B-ES143	ソニー	ハードボール（MSX2 ROM）	5,800	5,220
B-ES144	タイトー	スクランブルフォーメーション(MSX2 ROM)	5,800	5,220
B-ES145	タイトー	バブルボブル（MSX2 ROM）	5,800	5,220
B-ES146	タイトー	ラスタンサーガ（MSX2 DISK）	5,800	5,220
B-ES147	タイトー	九玉伝（MSX2 DISK）	7,800	7,020
B-ES148	テクノ	D'（ディーダッシュ）(MSX2 DISK)	7,800	7,020
B-ES149	テレネット	アルバトロス（MSX ROM）	6,800	6,120
B-ES150	テレネット	反生命戦機アンドロギュヌス(MSX2 ROM)	7,800	7,020
B-ES151	テレネット	プロ野球FANテレネットスタジアム(MSX2 ROM)	7,800	7,020
B-ES152	テレネット	夢幻戦士ヴァリス（MSX ROM）	6,800	6,120
B-ES153	テレネット	女神転生（MSX ROM）	6,800	6,120
B-ES154	ナムコ	ドラゴンバスター（MSX2 ROM）	5,800	5,220
B-ES155	ハート	ヴァクソル（MSX ROM）	6,800	6,120
B-ES156	バショウH	テスタメント（MSX DISK）	6,800	6,120
B-ES157	パックイン	ファミリー・ビリヤード（MSX2 ROM）	5,800	5,700
B-ES158	パナソフト	アシュギーネ虚空の牙城(MSX2 ROM)	6,800	6,120
B-ES159	パナソフト	アシュギーネ復讐の炎(MSX2 ROM)	6,800	6,120
B-ES160	ファルコム	ザナドゥ（MSX2 DISK）	7,800	7,020
B-ES161	ファルコム	ザナドゥ（MSX ROM）	7,800	7,020
B-ES162	ファルコム	ロマンシア（MSX ROM）	5,800	5,220
B-ES163	ファルコム	ロマンシア（MSX2 ROM）	5,800	5,220
B-ES164	ブレインG	抜忍伝説（MSX DISK）	7,800	7,020
B-ES165	ポニー	ウルティマIV（MSX2 DISK）	11,800	10,620
B-ES166	ポニー	HACKER（MSX2 ROM）	5,800	5,220

B ●MSX ROM、MSX DISK……MSXでもMSX2でも使えるソフトです。
●MSX2 ROM、MSX2 DISK…MSX2専用です。

PC-9801シリーズ用（5インチ2HD）

注文番号	メーカー名	ソフト名	定価(円)	特価(円)
B-ES167	NCS	エルスリード戦史	8,000	7,200
B-ES168	ウルフチーム	ヤシャ	7,800	7,020
B-ES169	エニクッス	ワールドゴルフII	7,800	7,020
B-ES170	エレクトロニックアーツ	バーズテール	7,800	7,020
B-ES171	エレクトロニックアーツ	ワールド・ゴルフ・ツアー	7,800	7,020
B-ES172	エレクトロニックアーツ	ワン・オン・ワン	7,800	7,020
B-ES173	ゲームアーツ	ぎゅわんぶらあ自己中心派	7,800	7,020
B-ES174	システムS	ファンタジーナイト	7,800	7,020
B-ES175	システムS	大戦略2	9,800	8,820
B-ES176	システムS	大戦略2エディターセット	6,000	5,400
B-ES177	シャノアール	麻雀悟空	6,800	6,120
B-ES178	ジャスト	女子高生セーラー服入門	4,800	4,320
B-ES179	ジャスト	天使たちの午後PART2番外編	7,800	7,020
B-ES180	ジャスト	天使たちの午後PART2美奈子	7,800	7,020
B-ES181	スタークラフト	マイトアンドマジック	9,800	8,820
B-ES182	テクノポリス	マジャベンジャーねぎ麻雀	6,800	6,120
B-ES183	ビクター音産	女子大生交際図巻	7,800	7,020
B-ES184	ビクター音産	雀豪1	8,800	7,920
B-ES185	ビクター音産	アドレナリンコネクション	7,800	7,020
B-ES186	ブレイングレイ	抜忍伝説	9,800	8,820
B-ES187	ブロダーバンドジャパン	アート・オブ・ウォー	9,800	8,820
B-ES188	ポニーキャニオン	ウルティマ4（3.5"）	11,800	10,620
B-ES189	ポニーキャニオン	ウルティマ4（5"）	9,800	8,820
B-ES190	マイクロキャビン	セイレーン	7,800	7,020
B-ES191	光栄	三国志	14,800	13,320
B-ES192	光栄	信長の野望 全国版	9,800	8,820
B-ES193	日本テレネット	プロ野球FANテレネットスタジアム	8,800	7,920
B-ES194	日本ファルコム	イース（YS）	7,800	7,020
B-ES195	日本ファルコム	ザナドゥ	7,800	7,020
B-ES196	日本ファルコム	ザナドゥ シナリオ2	5,800	5,220

※新作ソフトは発売が延期になる場合があります。その際は入荷次第発送いたします。

※ソフトの送料は1回のご注文につき、何本でも¥600です。

ソフトの値段表（ねだんひょう）をもらおう！

上に書いてある以外のソフトを買いたい人は、切手240円分を入れて、「日本マイコン流通センターベーマガリスト係」へ送って下さい。

●中古ソフトの値段表●新作ソフトの値段表●ソフト購入申込書がもらえます。下の申込書に書いて下記の住所まで送ってね。

（ソフトの値段表はPC-98、88、ファミコン、MSX、MSX2のみです）

ファミコン 本体 ディスク ソフト 買います

買いとります。ソフトは必ず5本以上でお願いします。

※箱・説明書が無い場合は買取価格が下がりますので、なるべく付けて下さい。

●お申し込みは今すぐお電話か下記の申込書で!!



東京 03[463]4455（ヨシココ）

ぜひご来店下さい。



●申込書や品物の送り先/〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 ㈱日本マイコン流通センターB・M・G係

お申し込み方法

買いたい人 今すぐお電話でお申し込み下さい。お申し込みの際、ご住所・お名前・電話番号をお伝え下さい。当社の受付番号を申し上げます。その受付番号と注文番号、ソフト名を申込書にご記入の上、現金書留に現金と申込書を入れてお近くの郵便局よりご送金下さい。入金確認後、早急に商品をお届け致します。

又、電話でお申し込みをしないで直接お金を送っていただいても結構です。その時は、申込書に買いたい商品などを正しく書き、受付番号のワクには×印をつけて下さい。

※注意―送料¥600をたすことを忘れないで！送金は必ず現金留で！

売りたい人 売りたい品を右の申込書にご記入の上、宅急便小包などでお送り下さい。商品が着き次第計算してその金額をお届け致します。

お近くの人 売りたい人も、買いたい人もぜひご来店下さい。

小資本開業！ 加盟店募集！
詳しくはお問い合せ下さい。

キリトリ線

〈申込書〉※□に○印をつけて下さい。

昭和　年　月　日

□売りたい　　□買いたい

⬇売りたい品物

注文番号	品名

⬇買いたい品物

注文番号	品名

□ソフトの値段表が欲しい。
（240円分の切手が必要です）

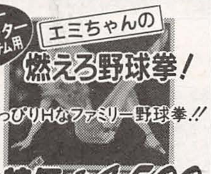
フリガナ	生年月日
氏名	昭和　（　才） 年　月　日
住所（〒　）	
TEL	君の使っているパソコン
保護者氏名	

★書ききれない場合は別の紙に書いて送ってね。

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

ファミコンディスクシステム専用大人気ソフト!! 今がチャンス!

ファミリーコンピューターディスクシステム用
エミちゃんの燃えろ野球拳!



ちょっぴりHなファミリー野球拳!!
現金特価 ¥4,500

ファミリーコンピューターディスクシステム用
ロリータブロックくずし



亜紀とつかさの不思議の壁 かなりHな悩ましソフト!!
現金特価 ¥4,500

ファミコンディスク用
クイックハンター
定価 ~~¥5,800~~



現金特価 ¥4,980

ファミコン用
生ディスク
コピーツールによるバックアップ用生ディスク
安い!! 現金特価 ¥480
★通信販売によるお求めは5枚以上でお願いします。ご来店の方は1枚でもOKです。

PCを活かすGoodなビジネスソフトを激安販売!! アフターも万全です

ワープロ系ソフト(当社販売実績のベストセラー順に掲載いたしております)

順位	注文番号	メーカー名	ソフト名	機種	特徴	定価(円)	特価(円)	クレジット例(6回)
1位	B-E101	ジャストシステム	一太郎 Ver.3	PC-98シリーズ	言わずと知れた一太郎、15000語一括変換が売物です	58,000	43,500	月々 7,600
2位	B-E102	日本マイコン販売	テラIII世	PC-98シリーズ	機能充実、夢の人口知能型ワープロ、価格が魅力です	32,000	27,200	――
3位	B-E103	管理工学	新松	PC-98シリーズ	デスクトップパブリッシングの王者、文書作成が思いのまま。	58,000	49,000	月々 8,600
4位	B-E104	サムシンググッド	Shogun(将軍)2	PC-88シリーズ	データベース機能を備えた本格的88版ワープロソフト	34,800	29,580	――
5位	B-E105	dBソフト	スーパー春望クリエイティブII	PC-88シリーズ	88用本格的ワープロ、変換効率では98にも負けません	34,800	27,800	――
6位	B-E106	dBソフト	P.1	PC-88シリーズ	グラフィックツール機能を内蔵、88用パーソナルパブリッシングワープロ	40,000	32,000	月々 5,600

データプロセッサー系ソフト(当社販売実績のベストセラー順に掲載いたしております)

順位	注文番号	メーカー名	ソフト名	機種	特徴	定価(円)	特価(円)	クレジット例(6回)
1位	B-E201	ロータス	1-2-3 R2.1J	PC-98シリーズ	表計算を土台にデータベース、グラフ機能をもつ最強のビジネスソフト	98,000	77,000	月々13,600
2位	B-E202	ダイナウェア	チャートUP	PC-98シリーズ	編集機能を持った表計算、グラフ作成ソフト、入力、編集はカンタン!!	55,000	44,000	月々 7,700
3位	B-E203	管理工学研究所	桐	PC-98シリーズ	事務処理全般こなすデータベースソフト、大量データも簡単に整理	98,000	78,400	月々13,800
4位	B-E204	東海クリエイト	VP-Planner	PC-98シリーズ	表計算/グラフ/データベースソフトを1本に集約、ビジネスマンの片腕に!!	32,000	27,000	――

事務処理系ソフト(当社販売実績のベストセラー順に掲載いたしております)

順位	注文番号	メーカー名	ソフト名	機種	特徴	定価(円)	特価(円)	クレジット例(6回)
1位	B-E301	オービックビジネスコンサルタント	TOP 財務会計エキスパート	PC-98シリーズ	リアルイメージ入力出効率UP、入力さえ終われば元帳や分析は思いのまま	200,000	150,000	月々26,500
2位	B-E302	オービックビジネスコンサルタント	TOP 給与計算エキスパート	PC-98シリーズ	今まで手間だった給与計算、年末調整もラクラク処理、時間の節約にも!	200,000	150,000	月々26,500
3位	B-E303	ミルキーウェイ	二代目 大番頭	PC-98シリーズ	使いやすさに徹した日本語財務会計ソフト、他社ソフトとのデータ互換も可能	200,000	160,000	月々28,200
4位	B-E304	オービックビジネスコンサルタント	TOP 販売管理エキスパートA	PC-98シリーズ	発売と同時にベストセラー、使いやすさ機能とも最高級の販売管理ソフトです	120,000	90,000	月々15,900

日本マイコン流通センターのお薦めビジネスソフト

注文番号	メーカー名	機種	機種	特徴	定価(円)	特価(円)	クレジット例(6回)
B-E401	理想化学	リソデスク	PC-98シリーズ・ワープロ	ワープロソフトの最新強力作・あのデスクUPにイラスト集をセット。画像入力装置をお持ちでない方もデスクUPの魅力を味わえます。	98,000	69,800	月々12,300
B-E402	ソフィックス	CLIP毛筆	PC-98シリーズ・データベース	カード型データベースソフトに毛筆書体ソフトをプラス。データベース機能はもちろん強力で使いやすく住所データなどを毛筆印刷できます。	32,000	25,800	――
B-E403	ソフィックス	CLIP顧客台帳	PC-98シリーズ・データベース	顧客管理の不便さを解消!! 機能は充実! とにかく使ってみて下さい。すばらしさはすぐわかります。	19,000	16,800	――

詳しいお申し込み方法 (当社広告の1ページ目~8ページ目まですべてに適応)

★まずはお電話をおかけ下さい。東京03(463)4455/大阪06(364)1258/福岡092(751)3901

1. お電話で金額をお確かめ下さい。広告のお値段よりも更に安くなる場合があります。
2. ご購入を決められましたらお電話にてお客様の住所・氏名・電話番号などをお知らせ下さい。当社よりお客様の受付番号をお伝え致します。

現金支払いの場合

①現金書留で送金いただく場合、お近くの郵便局より現金書留にてご送金して下さい。現金書留の中には代金とお客様の住所・氏名・電話番号と、お電話でお伝えした受付番号を記入した紙(何でも結構です)を同封して下さい。

●現金書留の送り先 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階 ㈱日本マイコン流通センター

②銀行振込みで送金いただく場合、お近くの銀行、又は信用金庫ならどこからでもお振込みになれます。振込用紙はお近くの銀行にございます。又、振込みには即日入金の確認が可能な電信扱いをご利用下さい。詳しくは、お近くの銀行、信用金庫でご確認して下さい。又、当社口座(下記の4口座)と同じ銀行がお近くにある場合は同じ銀行からお振込みになりますとより早く入金が確認出来ます。

●お振込先 〔大和銀行 渋谷支店㊤6400197〕〔三井銀行 渋谷支店㊤5546936〕
〔住友銀行 渋谷東口支店㊤1133110〕〔協和銀行 渋谷支店㊤451454〕

➡当社にて入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。

クレジット支払いの場合

①お電話にて住所・氏名・電話番号の他に、生年月日、お勤め先などをうかがいます。未成年者の方は、保護者の方のお名前をうかがいますので保護者の方の承認をうけてからお申し込み下さい。

②クレジットの手続きは当社が代行致します。お客様には確認のためのお電話を一度さしあげ、指定の書類(当社より郵送)にお名前のご記入と捺印をしていただくだけです。

➡手続きが終り次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。お支払いは原則として商品到着後約2週間~1ヶ月後からとなります。

その他の申し込み方法

①広告にすでに価格が表示されている商品(ただし、限定品と中古品は在庫を確認して下さい)は現金書留にて、商品名・販売価格を記入した紙(何でも結構です)を同封の上直接代金をお送りいただいても結構です。入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。

②FAXにてのご注文もお受け致します。03-463-2394までお送り下さい。折返し当社よりFAXにて連絡さしあげます。(お客様のFAX番号を記入して下さい)

③下取りにて買替え、又は買取りのみをご希望の方は、お電話にて確認の上お申込み下さい。

あなたのお仕事を徹底的にサポート致します。
日本マイコン流通センター 広告2ページ目

新製品も安い！これなら買える！

NEC新製品セール—分割払い月々3,000円より

日本マイコン流通センター　広告3ページ目

※只今NEC製品（当社指定のセットに限る）をお買上げの方にもれなく"斎藤由貴の特製ポストカード"をプレゼント！

PC-8801FA



斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

●PC-8801シリーズのソフトを継承 ●JIS第1・第2水準漢字ROMを標準実装 ●FM6和音、リズム6音のステレオ12音源とSSG3音、さらにデジタルサンプリング機能でサウンドを強化

注文番号 B-E01　FA純正セット

PC-8801FA（本体）
PC-KD863S（モニター）
オリジナルデモソフト（プレゼント・非売品）
合計定価 ~~¥286,000~~

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
15回	¥16,240	¥15,400
24回	¥11,960	¥10,100
36回	¥10,250	¥ 7,100
60回	¥ 8,360	¥ 4,700

注文番号 B-E02　FA基本セット

PC-8801FA（本体）
PC-KD854（4050文字高解像度カラーモニター）
合計定価 ~~¥257,800~~

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
12回	¥16,010	¥15,800
18回	¥11,340	¥10,800
30回	¥ 7,665	¥ 6,900
60回	¥ 5,880	¥ 3,900

注文番号 B-E03　FA格安セット

PC-8801FA（本体）
SV-650（4050文字カラーモニター 0.28ピッチ）
オリジナルデモソフト（プレゼント・非売品）
合計定価 ~~¥257,800~~

大特価 ¥163,800

回数	1回目	2回目以降
18回	¥11,632	¥10,300
24回	¥ 9,284	¥ 8,000
36回	¥ 8,750	¥ 5,600
60回	¥ 7,744	¥ 3,700

注文番号 B-E04　FA純正TV内蔵セット

PC-8801FA（本体）
PC-TV352（4050文字高解像度カラーモニター）
5"2Dディスケット1箱（10枚）
オリジナルデモソフト（プレゼント・非売品）
合計定価 ~~¥301,000~~

大特価 ¥195,600

回数	1回目	2回目以降
15回	¥14,672	¥14,600
24回	¥10,008	¥ 9,600
36回	¥10,000	¥ 6,700
60回	¥10,328	¥ 4,400

注文番号 B-E05　FAワープロ入門セット

PC-8801FA（本体）
SV-650（4050文字カラーモニター 0.28ピッチ）
TR-24CL(PC)（熱転写カラー漢字プリンター）
スーパー春望クリエイティブII（ワープロソフト）
5"2Dディスケット1箱（10枚）
オリジナルデモソフト（プレゼント・非売品）
合計定価 ~~¥380,400~~

大特価 ¥229,200

回数	1回目	2回目以降
15回	¥17,304	¥17,100
20回	¥15,072	¥13,200
36回	¥10,000	¥ 7,900
60回	¥ 9,496	¥ 5,200

注文番号 B-E06　FAワープロ通信セット

PC-8801FA（本体）
SV-650（4050文字カラーモニター 0.28ピッチ）
TR-24CL(PC)（熱転写カラー漢字プリンター）
KDM-3012L（1200ボーモデム）
スーパー春望クリエイティブII
5"2Dディスケット1箱（10枚）
オリジナルデモソフト（プレゼント・非売品）
合計定価 ~~¥400,200~~

大特価 ¥245,100

回数	1回目	2回目以降
18回	¥15,914	¥15,500
24回	¥13,218	¥12,000
36回	¥ 8,875	¥ 8,500
60回	¥ 7,838	¥ 5,600

PC-88 VA2



アニメフレーマー付 マウス標準装備

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

PC-8800シリーズとの互換性を豊かに保ちながら、すべての機能が進化した。16ビットへと大きく飛翔したニューフェイス。●PC-8801シリーズのソフトを継承 ●JIS第1・第2水準漢字ROMを標準実装 ●FM6和音、リズム6音のステレオ12音源とSSG3音、さらにデジタルサンプリング機能でサウンドを強化

注文番号 B-E07　VA2純正高級セット

PC-88VA2（本体）
PC-KD863S（4050文字高解像度カラーモニター）
PC-VA11K（ビデオボード）
合計定価 ~~¥455,800~~

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
18回	¥33,300	¥33,300
24回	¥22,800	¥22,800
36回	¥16,900	¥14,500
60回	¥13,000	¥ 8,200

注文番号 B-E08　VA2純正基本セット

PC-88VA2（本体）
PC-KD854（4050文字高解像度カラーモニター）
合計定価 ~~¥387,800~~

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
12回	¥31,700	¥31,600
18回	¥19,500	¥18,300
30回	¥12,500	¥10,000
60回	¥10,800	¥ 6,600

注文番号 B-E09　VA2 格安セット

PC-88VA2（本体）
SV-630（4050文字カラーモニター0.28ピッチ）
合計定価 ~~¥387,800~~

大特価 ¥282,800

回数	1回目	2回目以降
10回	¥31,052	¥30,800
18回	¥18,092	¥17,900
36回	¥10,500	¥ 9,800
60回	¥ 6,764	¥ 6,500

PC-8801 MA

新登場



斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

●PC-8801シリーズのソフトを継承 ●JIS第1・第2水準漢字ROMを標準実装。辞書ROMによる連文節変換機能を搭載 ●FM6音、リズム6音のステレオ12音源とSSG3音、さらにデジタルサンプリング機能を標準搭載

注文番号 B-E10　MA純正セット

PC-8801MA（本体）
PC-KD863S（モニター）
オリジナルデモソフト（プレゼント・非売品）
合計定価 ~~¥316,000~~

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
10回	¥15,680	¥14,300
18回	¥12,560	¥11,100
36回	¥10,750	¥ 7,800
60回	¥ 6,460	¥ 5,200

注文番号 B-E11　MA・格安セット

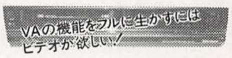
PC-8801MA（本体）
SV-650（4050文字カラーモニター 0.28ピッチ）
オリジナルデモソフト（プレゼント・非売品）
合計定価 ~~¥287,800~~

大特価 ¥183,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥17,018	¥17,000
18回	¥12,332	¥11,600
30回	¥ 8,717	¥ 7,400
60回	¥ 5,844	¥ 4,200

注文番号 B-E12　Shintom VCR-4700

定価 ~~¥65,800~~



特価 ¥39,800

●ワイヤレスリモコン付 ●HQ方式で高画質、鮮明 ●ワンタッチレコーディング ●2週間6番組予約 ●ピクチャーサーチ ●一時停止（スチル）機能

回数	1回目	2回目以降
6回	¥7,188	¥7,000
10回	¥4,682	¥4,300
12回	¥4,578	¥3,600

PC-9801 VX21



斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

●VM・M・Fシリーズのソフトを継承 ●80286（10MHz対応CPU）を搭載。より高速処理が可能です。さらに、マルチタスクなどオフコン並みのマルチ処理も可能になりました。●640Kバイトメモリー標準実装 ●JIS第1・第2水準漢字ROM搭載 ●1Mバイト5インチフロッピー2基搭載 ●もちろん豊富なゲームも楽しめます。

注文番号 B-E13　VX21純正TV内蔵セット

PC-9801VX21（本体）
PC-TV352（4050文字高解像度カラーモニター）
合計定価 ~~¥548,000~~

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
15回	¥24,920	¥24,700
20回	¥21,060	¥19,100
36回	¥14,750	¥11,400
60回	¥ 8,380	¥ 7,600

注文番号 B-E14　VX21 純正基本セット

PC-9801VX21（本体）
PC-KD854（4050文字高解像度カラーモニター）
合計定価 ~~¥522,800~~

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
15回	¥23,240	¥22,900
24回	¥17,260	¥15,000
36回	¥12,750	¥10,600
60回	¥10,660	¥ 7,000

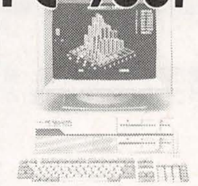
注文番号 B-E15　VX21・格安セット

PC-9801VX21（本体）
SV-650（4050文字カラーモニター 0.28ピッチ）
合計定価 ~~¥522,800~~

大特価 ¥299,800

回数	1回目	2回目以降
15回	¥23,576	¥22,300
24回	¥15,664	¥14,700
36回	¥10,750	¥10,400
60回	¥12,524	¥ 6,800

PC-9801 VM21



斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

●VM2・M・Fシリーズのソフトを継承 ●640Kバイトメモリー標準実装 ●JIS第1・第2水準漢字ROM搭載 ●1Mバイト5インチフロッピー2基搭載 ●もちろん豊富なゲームも楽しめます。

注文番号 B-E16　VM21純正TV内蔵セット

PC-9801VM21（本体）
PC-TV352（4050文字高解像度カラーモニター）
合計定価 ~~¥505,000~~

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
15回	¥22,400	¥22,000
20回	¥17,300	¥17,100
36回	¥11,750	¥10,200
60回	¥11,800	¥ 6,700

注文番号 B-E17　VM21 純正基本セット

PC-9801VM21（本体）
PC-KD854（4050文字高解像度カラーモニター）
合計定価 ~~¥479,000~~

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
15回	¥20,720	¥20,200
24回	¥13,880	¥13,300
36回	¥ 9,750	¥ 9,400
60回	¥ 8,180	¥ 6,200

注文番号 B-E18　VM21・格安セット

PC-9801VM21（本体）
SV-650（4050文字カラーモニター 0.28ピッチ）
合計定価 ~~¥479,800~~

大特価 ¥263,800

回数	1回目	2回目以降
15回	¥21,056	¥19,600
24回	¥14,584	¥12,900
36回	¥11,250	¥ 9,100
60回	¥10,044	¥ 6,000

PC-9801 UX21



斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

●U2・UV2のソフトの継承 ●640Kバイトメモリー標準実装 ●JIS第1、第2水準漢字ROM搭載 ●1Mバイト3.5インチフロッピー2基搭載 ●PC-98LTシリーズと互換性をもち、データの交換など容易にできます。●もちろん豊富なゲームも楽しめます。（FMサウンド ボード 内蔵）
●80286（10MHz対応CPU）搭載。より高速処理が可能になりました。

注文番号 B-E19　UX21純正TV内蔵セット

PC-9801UX21（本体）
PC-TV352（4050文字高解像度カラーモニター）
合計定価 ~~¥463,000~~

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
15回	¥24,080	¥23,400
20回	¥18,440	¥18,200
36回	¥11,000	¥10,900
60回	¥ 8,520	¥ 7,200

注文番号 B-E20　UX21 純正基本セット

PC-9801UX21（本体）
PC-KD854（4050文字高解像度カラーモニター）
合計定価 ~~¥437,800~~

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
15回	¥22,400	¥21,600
24回	¥15,600	¥14,200
36回	¥12,500	¥10,000
60回	¥10,800	¥ 6,600

注文番号 B-E21　UX21格安セット

PC-9801UX21（本体）
SV-650（4050文字カラーモニター 0.28ピッチ）
合計定価 ~~¥437,800~~

大特価 ¥282,800

回数	1回目	2回目以降
15回	¥21,336	¥21,100
24回	¥14,004	¥13,900
36回	¥10,500	¥ 9,800
60回	¥ 6,764	¥ 6,500

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

※只今SHARP製品(当社指定のセットに限る)をお買上げの方にもれなく"荻野目洋子の特製カード電卓"をプレゼント!

各社人気パソコン新製品激安販売! 全国通信販売OK! 日本マイコン流通センター 広告4ページ目

NEC PC-9801UV11 新登場

注文番号 B-E22 UX11純正セット

PC-9801UX11(本体) ¥265,000
PC-KD854(4050文字カラーモニター) ¥89,800
合計定価 ¥354,800

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
18回	¥17,640	¥16,800
24回	¥14,880	¥13,000
36回	¥10,500	¥ 9,200
60回	¥ 7,180	¥ 6,100

注文番号 B-E23 UX11格安セット

PC-9801UX11(本体) ¥265,000
SV-650(4050文字カラーモニター) ¥89,800
合計定価 ¥354,800

大特価 ¥258,800

回数	1回目	2回目以降
18回	¥17,932	¥16,300
24回	¥13,284	¥12,700
36回	¥12,000	¥ 8,900
60回	¥ 9,044	¥ 5,900

注文番号 B-E24 NEC PC-9801CV21

定価 ¥355,000

新登場 大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
18回	¥18,360	¥18,300
24回	¥14,420	¥14,200
36回	¥11,250	¥10,000
60回	¥ 9,420	¥ 6,600

注文番号 B-E25 NEC PC-9801LV21

定価 ¥345,000

新登場 大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
15回	¥21,280	¥20,800
24回	¥14,120	¥13,700
36回	¥12,750	¥ 9,600
60回	¥ 7,420	¥ 6,400

EPSON PC-286V

98VXコンパチ

注文番号 B-E26 PC-286V〔STD〕セット

PC-286V〔STD〕(本体) ¥298,000
SV-650(4050文字カラーモニター 0.28ピッチ) ¥ 89,800
合計定価 ¥387,800

大特価 ¥263,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥24,418	¥24,400
20回	¥15,308	¥15,300
36回	¥11,250	¥ 9,100
60回	¥10,044	¥ 6,000

注文番号 B-E27 PC-286V〔STD〕

PC-286V〔STD〕(本体) 定価 ¥298,000

大特価 ¥219,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥20,890	¥20,200
24回	¥12,320	¥10,700
36回	¥ 7,750	¥ 7,600
60回	¥ 7,220	¥ 5,000

EPSON PC-286L

各種 大特価販売中!

お電話でお問合せ下さい。

注文番号 B-E28 X68000 セット

CZ-600C(本体) ¥369,000
CZ-600D(専用ディスプレイ) ¥129,800
合計定価 ¥498,800

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント!

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
18回	¥22,472	¥21,800
24回	¥18,164	¥16,900
36回	¥14,500	¥11,900
60回	¥ 9,724	¥ 7,900

注文番号 B-E29 SHARP X1 turbo ZII セット

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント!

CZ-881CB(本体) ¥179,800
CZ-880DE(モニター) ¥109,800
合計定価 ¥289,600

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
15回	¥16,576	¥16,400
24回	¥10,964	¥10,800
36回	¥ 8,750	¥ 7,600
60回	¥ 8,324	¥ 5,000

注文番号 B-E30 SHARP X1 turbo Z セット 40%OFF

CZ-880C(本体) ¥218,000
CZ-880D(専用ディスプレイ) ¥109,800
合計定価 ¥327,800

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント!

大特価 ¥189,800

回数	1回目	2回目以降
15回	¥15,176	¥14,100
20回	¥11,168	¥11,000
36回	¥ 9,750	¥ 6,500
60回	¥ 8,224	¥ 4,300

注文番号 B-E31 SHARP X1 twinセット

CZ-830CB(本体) ¥99,800
CZ-830DB(モニター) ¥98,000
合計定価 ¥197,800

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント!

お電話にて! 大特価

回数	1回目	2回目以降
15回	¥11,480	¥11,100
24回	¥ 7,920	¥ 7,300
36回	¥ 7,750	¥ 5,100
60回	¥ 5,020	¥ 3,400

注文番号 B-E32 SANYO WAVY77 MSX2 PHC-77

定価 ¥138,000

大特価 ¥79,800

●3.5インチフロッピーディスク1基内蔵 ●漢字ROM内蔵 ●24×24ドットプリンター内蔵 ●ハガキ印刷やレポート印刷も思いのまま!!複文節変更ワープロ搭載のワープロパソコン ●もちろんMSX2ならではの人気ゲームも楽しめます(DISK、ROM共) ●家庭用TVにそのままつなげます。

回数	1回目	2回目以降
6回	¥14,588	¥14,000
10回	¥ 9,582	¥ 8,600
15回	¥ 6,776	¥ 5,900
30回	¥ 4,157	¥ 3,200

注文番号 B-E33 X1 G30 ディスプレイセット

43%引

CZ-822C(本体) ¥118,000
CZ-820D(モニター) ¥ 79,800
合計定価 ¥197,800

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント!

大特価 ¥109,000

回数	1回目	2回目以降
10回	¥12,610	¥11,800
15回	¥ 8,680	¥ 8,100
24回	¥ 6,720	¥ 5,300
36回	¥ 6,750	¥ 3,700

注文番号 B-E34 X1 G30 基本セット

そのまま御家庭のTVにつなげます。

41%引

CZ-822C(本体) ¥118,000
AN58C(RFアダプター) ¥ 2,980
合計定価 ¥120,980

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント!

大特価 ¥69,000

回数	1回目	2回目以降
6回	¥12,640	¥12,100
10回	¥ 7,710	¥ 7,500
15回	¥ 5,880	¥ 5,100
24回	¥ 5,520	¥ 3,300

注文番号 B-E35 X1 G10 基本セット

そのまま御家庭のTVにつなげます。

CZ-820C(本体) ¥69,800
AN58C(RFアダプター) ¥ 2,980
合計定価 ¥72,780

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント!

現金特価 ¥19,800

SONY HIT BIT PRO AV

注文番号 B-E36 ソニーホームコンピューター

HB-F900(B) MSX2

定価 ¥148,000

●スーパーインポーズやデジタイズも思いのまま。プロ並みのビデオ編集ができます。

特価 ¥114,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥11,040	¥10,500
20回	¥ 6,840	¥ 6,600
36回	¥ 6,000	¥ 3,900

注文番号 B-E37 AVクリエーター

HBI-F900

定価 ¥64,800

●文字のスクロールやワイプが可能 ●モザイク機能 ●フェードイン、アウト、5系統のミキシング可能 ●テロップソフトが付いて高度な編集が可能

特価 ¥51,800

回数	1回目	2回目以降
6回	¥9,408	¥9,100
12回	¥5,798	¥4,700
20回	¥3,088	¥3,000

注文番号 B-E38 SONY HB-F1XD

MSX2 定価 ¥54,800

3.5インチFDD1基内蔵

大特価 ¥46,800

回数	1回目	2回目以降
6回	¥8,608	¥8,200
10回	¥5,112	¥5,100
15回	¥4,816	¥3,400

注文番号 B-E39 SONY HB-F1II

MSX2 定価 ¥29,800

現金特価 ¥26,800

SHARP ツインファミコン

(AN-505)
定価 ¥32,000

現金特価 ¥28,000

ただ今お求めの方へ、お掃除探偵君プレゼント

SEGA マスターシステム

定価 ¥16,800

現金特価 ¥12,800

APPLE Macintosh

各種 大特価販売中!

お電話でお問合せ下さい。

TOSHIBA J-3100

大特価販売中!

お電話でお問合せ下さい。

全国どこでもお電話一本で即、お届け!

東京受付 03 [463] 4455 (ヨシココ)

大阪受付 06(364)1258 / 福岡受付 092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。 FAX. 03(463)2394

ぜひご来店下さい。

大外ビル5F (1Fは大和銀行です)
北口(ハチ公口)
渋谷駅
明治通り

営業時間 AM10:00〜PM7:00

日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店(普)6400197〕〔三井銀行 渋谷支店(普)5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店(普)1133110〕〔協和銀行 渋谷支店(普)451454〕

※詳しいお申し込み方法は当社広告2P目をごらん下さい。

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

当社オリジナル・アイデアデスク 徒歩0分 渋谷駅前店展示中！ご来店下さい。

日本マイコン流通センター 広告5ページ目

パソコンフリーデスク PF-6

1台3役 あなたのアイデア次第・組立自由

これ1台で3タイプの組立ができます。

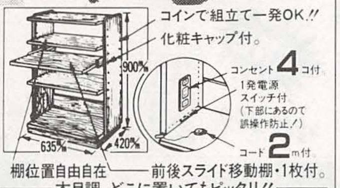


6,000台突破 記念特価 ¥18,800

定価 ¥29,800

全機種対応 PF-6の特徴

●キーボードがラックの内に収納できる引出し棚付●一発電源スイッチ付(コンセント4連)●高級木目調(ワインローズウッド)●キャスター付(ストッパー付キャスター使用)●コンパクトで場所をとらない●強化木材なので強度バツグン●棚の高さは自由自在、5段棚(20mm間隔)●収納棚595mm



今月のお勧め商品

防塵キーボードカバー

- EKBS-98VS(対応機種 PC-98シリーズ)
- EKBS-98U(対応機種 PC-98Uシリーズ)
- EKBS-88H(対応機種 PC-8801MH・FH・VA)

全品 現金特価 ¥2,600

カバーの上からキーが打てます。

LAND アナログ・デジタル CRT変換ケーブル



LC-DA1

定価 ¥5,600

アナログCRTをデジタル出力の本体に接続出来る!!

現金特価 ¥5,000

MK MOUSEⅡ ブラックマウス



定価 ¥7,800

現金特価 ¥5,500

- PC-8801シリーズ、MSX、MSX2、FM-77AVシリーズ用
- ブラックタイプ超人気品

アクセル MS-1

(98用バスマウス) 定価 ¥6,800

現金特価 ¥4,500

- PC-9801VM、VX、UVシリーズ用
- PC-9872Lコンパチ
- 200カウントの高性能

KANSAI モニター切替器

KSW-D(PC-9801、8801シリーズ・デジタルディスプレイ用)
本体2台→モニター1台 定価 ¥9,800 **現金特価 ¥8,800**

KSW-D15(PC-9801、8801シリーズ・アナログディスプレイ用)
本体2台→モニター1台 定価 ¥12,000 **現金特価 ¥10,800**

※両品ともRGBケーブルは別売りです。

エレコム マウスパッド

MP-10(W230×D277×H5%) 定価 ¥2,200 **現金特価 ¥1,900**

MP-20(W200×D235×H5%) 定価 ¥1,800 **現金特価 ¥1,600**

MP-30(本革製)(W225×D175×H5%) 定価 ¥1,980 **現金特価 ¥1,700**

MP-40(本革製)(W300×D250×H5%) 定価 ¥2,980 **現金特価 ¥2,600**

高級パソコンデスク

全機種対応 業務用として開発設計 強度バツグン 移動自由(ストッパー付キャスター使用)

今がチャンス! PC-7、PC-7MKⅡ、PC-8MKⅡ、PC-9MKⅡにひき出しユニット(別売)を無料サービス中!



	PC-7	PC-7MKⅡ	PC-8MKⅡ	PC-9MKⅡ
発売記念特価	¥14,800	¥19,800	¥34,800	¥39,800
定価	¥34,800	¥39,800	¥48,500	¥56,500
サイズ	650(幅)×835(高さ) 650(高さ)×600(奥行)	1,255~1,355(高さ) 650(幅)×835(高さ)×600(奥行) 650(高さ)	1,215~1,315(高さ) 900(幅)×840(高さ)×700(奥行) 650(高さ)	1,215~1,315(高さ) 1,200(幅)×840(高さ)×700(奥行) 650(高さ)

PC-7MKⅡ、PC-8MKⅡ PC-9MKⅡはプリンター台の高さが調整できます。

オプションボード・周辺機器

アクセル FM-1

定価 ¥22,000

(PC-98用FM音源ボード)
(PC-9801-26とコンパチ)

大特価 ¥15,800

新品モデム	定価(円)	特価(円)
オムロン MD2400A(2400bps/全二重)	59,800	48,000
オムロン MD1200C(1200bps/全二重)	29,800	23,800
オムロン MD1200E(1200bps/全二重)	24,800	21,000
関西電機KDM-3012L(1200bps/全二重)	19,800	15,900

新品周辺機器	定価(円)	特価(円)
SIG 創像&写像セット	39,600	35,000
NEC PC-9801-26K(サウンドボード)	25,000	21,000
NEC PC-9801-25(スーパーインポーズ)	58,000	49,000
NEC PC-9801-29N(GB-IBボード)	48,000	39,800
ABM V30スーパーチャージャー(8087-1付)(VM2、VM21、VX21用があります。ご指定下さい)	79,800	64,000
ABM V30スーパーチャージャー(ボードのみ)(VM2、VM21、VX21用があります。ご指定下さい)	39,800	32,000
NEC PC-9801-33(データプロセッサー)	82,000	69,000
NEC PC-9801-37(FAXボード)	125,000	99,800
マルチファックス MF-01(FAXボード)	94,500	74,000
N/B 98用バスマウス(200カウント)	6,800	4,500
N/B 88用MKマウス2(ブラックタイプ)	7,800	5,500
エプソン GT-3000Vカラースキャナー	178,000	139,000
エプソン GT-100ハンディスキャナー	54,800	45,000
HAL研究所 ワイドスキャナー98	34,800	45,000
HAL研究所 ハンディープリンター98	29,800	45,000
NEC PC-IN503	149,800	119,840
NEC PC-IN502	99,800	79,840
オムロン BU500(無停電電源装置)	178,000	139,000
オムロン PN64S(64K)(プリンターバッファー)	29,800	24,000
オムロン PN128S(128K)(プリンターバッファー)	34,800	28,000
オムロン PN256S(256K)(プリンターバッファー)	39,800	32,000
オムロン PN512S(512K)(プリンターバッファー)	49,800	39,800
NEC PC-88VA-11(ビデオボード)	39,800	33,830
NEC PC-88VA-12(サウンドボードⅡ)	39,800	34,000
NEC PC-8801-17(ビデオアートボード)	49,800	39,800
NEC PC-8801-23(サウンドボードⅡ)	39,800	34,000
NEC PC-8801-24(サウンドボードⅡ)	39,800	34,000
ローランド MPU-PC98(MIDI I/F)	39,800	34,000
シャープ CZ-8BR1(立体セット)	29,800	25,000
シャープ CZ-8BV2(カラーイメージ2)	39,800	32,800
シャープ CZ-8BS1(FM音源ボード)	23,800	19,800
シャープ AN-58C(RFアダプター)	2,980	2,800
シャープ CZ-6VT1(カラーイメージユニット)	69,800	55,000

I/Oデータ PC-98用増設RAM

- 4M(メガ)RAMボード(RAM DISKソフト付) 定価¥94,000…**特価 ¥67,000**
- 2M(メガ)RAMボード(RAM DISKソフト付) 定価¥55,000…**特価 ¥39,000**
- 1.5M(メガ)RAMボード(RAM DISKソフト付) 定価¥45,000…**特価 ¥32,000**
- 1M(メガ)RAMボード(RAM DISKソフト付) 定価¥35,000…**特価 ¥23,000**
- 512K(キロ)RAMボード 定価¥20,000…**特価 ¥16,800**
- 256K(キロ)RAMボード 定価¥14,000…**特価 ¥11,900**

ディスケット(10枚入1箱)

ノーブランド
- 5インチ2D……**特価 ¥470**
- 5インチ2HD……**特価 ¥980**
- 3.5インチ2DD…**特価 ¥2,400**
- 3.5インチ2HD…**特価 ¥4,900**

花王(KAO)(Newタイプ)
- 5インチ2HD……**特価 ¥1,380**

ディスケットケース

- 5インチ・100枚収納・カギ付 定価¥5,000……**特価 ¥1,580**

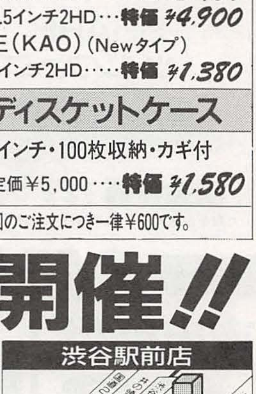
※増設RAM、ディスケット、ディスケットケースとも、送料は1回のご注文につき一律¥600です。

毎週土曜・日曜 激安ソフト祭り開催!!

最新ソフトから中古ソフトまで 大特価!!

場所：㈱日本マイコン流通センター 渋谷駅前店

渋谷駅前店



営業時間 AM10:00〜PM7:00

★ 尚、5月8日(日)は棚卸のため、誠に勝手ながら休業させて頂きます。

急募 正社員・アルバイト大募集!!

●業務拡張にともない、正社員及び長期アルバイトを募集します。 詳しくは 03-463-2361

あなたの趣味を仕事で活かしてみませんか?! 担当 弘瀬まで

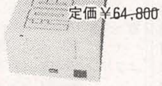
買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

PCシリーズ用周辺機器 お持ちの機種をパワーアップ! 周辺機器も激安!

PC-9801シリーズ外部ディスク アクセル製 NEC純正FDD使用 ドライブ番号切替可能 2HD完全対応 2DD対応



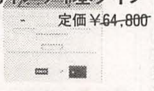
FDC-54 5インチ2基タイプ 定価¥~~99,800~~



FDC-51 5インチ1基タイプ 定価¥~~64,800~~



FDC-352 3.5インチ2基タイプ 定価¥~~99,800~~



FDC-351 3.5インチ1基タイプ 定価¥~~64,800~~

PC-9801・UV・UX・VM・VXの場合				PC-9801E・U2・F2・VFの場合			
2基タイプ		1基タイプ		2基タイプ		1基タイプ	
5インチ	3.5インチ	5インチ	3.5インチ	5インチ	3.5インチ	5インチ	3.5インチ
注文番号 B-E40	注文番号 B-E41	注文番号 B-E42	注文番号 B-E43	注文番号 B-E44	注文番号 B-E45	注文番号 B-E46	注文番号 B-E47
FDC-54	FDC-352	FDC-51	FDC-351	FDC-54 2HD I/F付	FDC-352 2HD I/F付	FDC-51 2HD I/F付	FDD-351 2HD I/F付

注文番号 B-E40 B-E41 とも **大特価 ¥66,000**

回数	1回目	2回目以降
12回	¥6,160	¥6,100
24回	¥4,280	¥3,200

注文番号 B-E42 B-E43 とも **大特価 ¥49,000**

回数	1回目	2回目以降
6回	¥8,940	¥8,600
18回	¥3,160	¥3,100

注文番号 B-E44 B-E45 とも **大特価 ¥79,800**

回数	1回目	2回目以降
15回	¥6,776	¥5,900
30回	¥4,157	¥3,200

注文番号 B-E46 B-E47 とも **大特価 ¥62,800**

回数	1回目	2回目以降
10回	¥7,252	¥6,800
24回	¥5,104	¥3,000

ハードディスク……今、話題! 98が高速に!!

アイテック ITH-520N 定価¥~~99,800~~
20Mハードディスク(I/F付)



大特価 ¥79,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥8,278	¥7,300
30回	¥4,157	¥3,200

アイテック ITH-540S 定価¥~~168,000~~
40Mハードディスク(I/F付)



大特価 ¥134,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥13,440	¥12,300
24回	¥8,620	¥6,500

ハンディイメージスキャナー 98に絵をとりこめます。

ハル研 HIS-10 定価¥~~29,800~~



現金特価 ¥23,800
読み取り幅 64mm
16階調

オムロン HS-10R 定価¥~~49,800~~



大特価 ¥39,800
読み取り幅104mm
64階調

回数	1回目	2回目以降
6回	¥7,188	¥7,000
12回	¥4,578	¥3,600

新品ディスプレイ		定価(円)	特価(円)	クレジット例(12回)
NEC	PC-KD862(4050文字カラー、アナログ、0.39)	99,800	74,000	月々 6,800
	PC-KD863S(4050文字カラー、アナログ、0.39)	118,000	95,000	月々 8,700
	PC-KD853(4050文字カラー、アナログ、0.31)	118,000	88,000	月々 8,100
	PC-KD854(4050文字カラー、アナログ、0.39)	89,800	54,000	月々 4,900
	PC-8841(4050文字白黒)	44,800	33,000	月々 3,000
	PC-TV453N(4050文字カラー、アナログ、デジタル、TV、0.35)	138,000	99,800	月々 9,200
	PC-TV352(4050文字カラー、アナログ、デジタル、TV、0.39)	115,000	76,000	月々 7,000
	PC-TV451N(4050文字カラー、アナログ、デジタル、TV、0.31)	158,000	119,000	月々 11,000
	PC-TV472(4050文字カラー、アナログ、デジタル、TV、S端子付、0.52)	248,000	186,000	月々 17,200
シャープ	CU14AD(4050文字カラー、アナログ、0.31)	84,800	59,800	月々 5,500
TAXAN	SV-650(4050文字カラー、アナログ、デジタル、0.28)	89,800	49,800	月々 4,600
東映	FTC12GTSA1(4050文字カラー、アナログ、デジタル、0.37)	79,800	48,000	月々 4,400
	FTC12GTU-H(4050文字カラー、アナログ、デジタル、0.28)	114,800	68,000	月々 6,200

新品漢字プリンター		定価(円)	特価(円)	クレジット例(12回)
NEC	PC-PR201V2(15" 24Pカラー、ドット、トラクターフィーダー付)	298,000	229,000	月々 21,100
	PC-PR201TH(15" 24Pカラー熱転写)	145,000	114,000	月々 10,500
	PC-PR101E(10" 24Pドット、ピンフィーダー内蔵)	99,800	78,000	月々 7,200
	PC-PR101TL2(10" 24Pカラー熱転写)	83,800	67,000	月々 6,100
	PC-PR406LP(レーザープリンター、A4、B5、ハガキ)	438,000	298,000	月々 27,500
	PC-PR406LP2(レーザープリンター、A4、B5、ハガキ)	398,000	318,000	月々 29,400
	PC-PR406M(10" 24P熱転写)	59,800	47,000	月々 4,300
NEC	PC-PR406H(10" 24Pカラー熱転写)	94,800	75,000	月々 6,900
	PC-PR406S(10" 24P熱転写、イメージスキャナー内蔵)	94,800	75,000	月々 6,900
	NM9950II(15" 24Pカラードット)	245,000	144,000	月々 13,300
	NM9700(10" 24Pカラードット)	163,000	109,000	月々 10,000
スター	AR2415(PC)(15" 24Pドット)	144,000	79,800	月々 7,300
	TR24CL(PC)(8.5" 24Pカラー熱転写)	69,800	37,000	月々 3,400
エプソン	VP4800(PC)(15" 48Pドット)	330,000	269,000	月々 24,800
	VP3000(PC)(15" 24Pカラードット)	290,000	234,000	月々 21,600
	VP1000(PC)(15" 24Pドット)	154,000	119,000	月々 11,000
	VP800(PC)(10" 24Pドット)	124,000	99,000	月々 9,100
	VP500(PC)(10" 24Pドット)	87,000	69,000	月々 6,300
	AP80EX(PC)(8" 24Pカラー熱転写)	69,800	57,000	月々 5,200
シチズン	CKP-5240(PC)(15" 24Pドット、トラクターユニット内蔵)	145,000	89,800	月々 8,300
	CKP-3240(PC)(10" 24Pドット、トラクターユニット内蔵)	128,000	102,000	月々 9,400

新品ハードディスク		定価(円)	特価(円)	クレジット例(12回)
ランド	LDP-521(20MB、接続にPC-9801-27が必要)	98,000	78,000	月々 7,200
ユーステック	SP-520(20MB、接続にPC-9801-27が必要)	98,000	78,000	月々 7,200
スナイパー	SP-540(40MB、接続にPC-9801-27が必要)	145,000	116,000	月々 10,700
NEC	PC-9801-27(PC-9801シリーズ用ハードディスクI/F、5〜40M対応)	20,000	18,000	――
アイテック	ITH-520N(20MB I/F付属)	99,800	79,800	月々 7,300
	ITH-540S(40MB I/F付属)	168,000	134,000	月々 12,300
ロジテック	LHD-32N(20MB I/F付属)	158,000	126,000	月々 11,600

今月の超特選品

分割支払いOK!
全国完全保証1年付

●今回、超特選した新古・中古(使用2ヶ月以内)など、ほとんど新品同様の品を集めました。自信を持っておすすめできる品々です。未使用品もございます。限定品ですのでお早めに! 詳しい商品状況はお電話でお問合せ下さい。

PC-9801XL モデル2 新品 定価¥~~575,000~~



特価 ¥429,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥32,480	¥32,000
36回	¥18,250	¥14,800

PC-9801VX2 定価¥~~430,000~~



特価 ¥228,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥17,360	¥17,000
36回	¥8,500	¥7,900

PC-9801UV21 定価¥~~318,000~~



特価 ¥169,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥12,880	¥12,600
36回	¥8,250	¥5,800

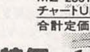
PC-9801VM21 定価¥~~390,000~~



特価 ¥219,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥17,080	¥16,300
36回	¥7,750	¥7,600

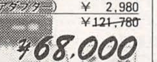
SHARP MZ-2861セット
MZ-2861(本体) ¥328,000
チャートUP(ソフト) ¥55,000
合計定価 ¥~~383,000~~



特価 ¥249,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥13,220	¥12,200
36回	¥10,250	¥8,600

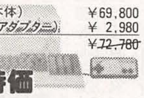
SHARP X1G30セット
CZ-822C(本体) ¥118,800
AN58C(RFアダプター) ¥2,980
合計定価 ¥~~121,780~~



特価 ¥68,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥6,160	¥5,000
24回	¥4,340	¥3,300

SHARP X1G 10セット
CZ-820C(本体) ¥69,800
AN58C(RFアダプター) ¥2,980
合計定価 ¥~~72,780~~



現金特価 ¥16,800

PC-88VA2 定価¥~~298,000~~



特価 ¥228,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥17,360	¥17,000
36回	¥8,500	¥7,900

EPSON PC-286V STD 定価¥~~298,000~~



特価 ¥219,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥17,080	¥16,300
36回	¥7,750	¥7,600

SANYO ポータブルワープロ sanword mini (SWP-M7) 定価¥~~35,000~~



18×4行表示、ハガキもOK!

現金特価 ¥27,800

全国どこでもお電話一本! 渋谷駅前徒歩0分! 日本マイコン流通センター 広告6ページ目

全国どこでもお電話一本で即、お届け!

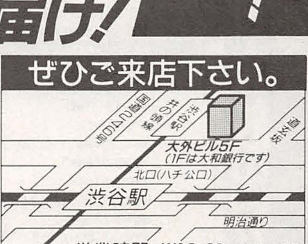
東京受付 03[463]4455 (ヨシココ)

大阪受付06(364)1258/福岡受付092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

FAX.03(463)2394

ぜひご来店下さい。



営業時間 AM10:00〜PM7:00

日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊬6400197〕〔三井銀行 渋谷支店㊬5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊬1133110〕〔協和銀行 渋谷支店㊬451454〕

※詳しいお申し込み方法は当社広告2P目をごらん下さい。

選びぬかれた中古マイコンも通販OK!

さらにビッグになってオープン!中古倉庫市 在庫200台大放出!!

◆日本マイコン流通センター 広告7ページ目◆

中古マイコン大バーゲン!

全品保証付!!リフレッシュ済

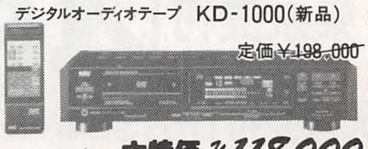
クレジットOK! 通信販売OK!

メーカー	品名	定価(円)	特価(円)
パソコン本体			
NEC	N5200シリーズ	———	168,000～
	PC-100モデル30	558,000	58,000
	PC-9801XL2(新品)(限定特価)	575,000	414,000
	PC-9801VX21	433,000	218,000
	PC-9801VX2(新品)(限定特価)	433,000	228,000
	PC-9801VM21(新品)(限定特価)	390,000	219,000
	PC-9801VM21	390,000	198,000
	PC-9801VM2	416,000	189,000
	PC-9801M2	415,000	158,000
	PC-9801VF2	348,000	119,000
	PC-9801F2	398,000	99,800
	PC-9801UV21	318,000	159,000
	PC-9801UV2	318,000	148,000
	PC-9801U2	298,000	79,000
	PC-9801E	218,000	59,800
	PC-9801	298,000	48,000
	PC-98LTモデル11	238,000	158,000
	PC-88VA	298,000	169,000
	PC-8801MH(新品)(限定特価)	208,000	114,800
	PC-8801MH	208,000	99,800
	PC-8801mkIIMR	238,000	84,000
	PC-8801FH30	168,000	89,800
	PC-8801mkIIFR30	178,000	84,000
	PC-8801mkIISR30	258,000	84,000
	PC-8801mkII30	278,000	48,000
	PC-8801mkII20	225,000	32,000
	PC-8801mkII10	168,000	29,000
	PC-8801	228,000	18,000
	PC-8001mkIISR	108,000	14,800
	PC-8001mkII	123,000	10,800
	PC-8001	168,000	9,800
	PC-6601SR	155,000	38,000
	PC-6601	143,000	24,800
	PC-6001mkIISR	89,800	14,800
	PC-6001mkII	84,800	9,800
	PC-6001	89,000	5,800
	PC-8201	138,000	34,800
シャープ	CZ-800C(X1)	155,000	12,800
	CZ-801C(X1C)	119,800	15,800
	CZ-802C(X1D)	198,000	15,800
	CZ-803C(X1CS)	119,800	15,800
	CZ-804C(X1CK)	139,800	16,800
	CZ-811C(X1F10)	79,800	15,800
	CZ-812C(X1F20)	139,800	34,800
	CZ-820C(X1G10)	69,800	19,800
	CZ-822C(X1G30)	118,000	49,800
	CZ-852C(X1 turbo 30)	278,000	69,800
	CZ-870C(X1 turbo III)	168,000	79,800
	CZ-880C(X1 turboZ)(新品限定品)	218,000	109,000
	CZ-880C(X1 turbo Z)	218,000	89,800
	CZ-830C(X1 twin)(新品限定品)	99,800	75,000
	MZ-2531(MZ-2500V2)	198,000	84,800
	MZ-2521(MZ-2500モデル30)	198,000	79,800
	MZ-2200(レコーダー付)	147,800	19,800
	MZ-2000	218,000	18,000
	MZ-1500	89,800	22,000
	MZ-731	128,000	15,800
	MZ-721	89,800	12,800
富士通	FM-77AV2	158,000	59,000
	FM-77AV1	128,000	49,000
	FM-77D2	228,000	54,000
	FM-77D1	198,000	45,000
	FM-8	218,000	8,900
	FM-7、FM-New7	99,800	12,800
アップル	マッキントッシュPLUS	398,000	セット価格 298,000
	マック専用3.5″フロッピー	76,000	
	マック専用イメージライター(プリンター)	113,000	
	アップルIIシリーズ	———	49,800
日立	MB-6892(レベル3マーク5)	128,000	8,900
エプソン	HC-20(カセット内蔵)	138,600	26,800
	HC-88T(カセット内蔵)	298,000	54,800
MSX・MSX2			
カシオ	MX-10(16K)	19,800	7,800
	MX-101(16K)	19,800	7,800
	PV-16(16K)	29,800	7,800
	PV-7(8K)	29,800	5,800
サンヨー	MPC-10(WAVY10)(32K)	74,800	11,800
	MPC-2(64K)	39,800	14,800
	MPC-6(64K)	55,800	14,000
	PHC-23(WAVY23)(MSX2)	32,800	17,800
	PHC-27(64K)	49,800	12,800
	PHC-30(16K)(レコーダー内蔵)	64,800	12,800
	PHC-30N(64K)(レコーダー内蔵)	69,800	16,000
	PHC-33(64K)	———	16,000
	PHC-77(MSX2ワープロパソコン)(新品)	139,000	79,800
ソニー	HB-10(16K)	34,800	9,900
	HB-11(64K)	48,000	14,800
	HB-101(16K)	47,800	9,900
	HB-201(64K)	59,800	16,800
	HB-55(16K)	54,800	8,900
	HB-75(64K)	69,800	12,800
	HB-F1(MSX2)	32,800	19,800
	HB-F5(MSX2)	84,800	19,800
	HB-F500(MSX2)FDD×1	128,000	59,800
	HB-F900(MSX2)(新品)	148,000	114,000
ナショナル	CF-1200(16K)	43,800	9,900
	CF-2000(16K)	54,800	7,900
	CF-2700(32K)	59,800	11,800
	CF-3000(64K)	79,800	17,800
	FS-1300(64K)	39,800	12,800
	FS-A1(MSX2)	29,800	19,800
ビクター	HC-80(MSX2)	89,800	17,800
三菱	ML-8000(16K)	59,800	8,900
	ML-G30モデル1(MSX)FDD×1	168,000	69,800
	ML-F110(16K)	54,800	8,900
東芝	HX-10D(64K)	65,800	12,800
	HX-10DP(64K)	67,800	14,800
	HX-10DPN(64K)	67,800	10,800
	HX-10S(16K)	55,800	8,900
	HX-20(64K)	69,800	16,800
	HX-21(64K)	79,800	15,800
	HX-22(64K)	89,800	18,000
日立	MB-H1(32K)	62,800	12,800
	MB-H2(64K)	79,800	15,800
	MB-H21(32K)	49,800	13,800
	MB-H25(32K)	49,800	14,800
	MB-H3(MSX2)	99,800	16,800
キャノン	V-20(64K)	64,800	14,800
富士通	FM-X(16K)	59,800	9,900
ワープロ			
NEC	文豪5NII	438,000	168,000
サンヨー	SWP-M7(新品)	35,000	29,800
富士通	オアシスライトK-FD20	———	49,800
シャープ	WD-20	———	18,000
フロッピーディスク			
NEC	PC-9801-UW2(3.5″2DD 2ドライブ)	120,000	69,800
	PC-8031-2W(5″2D 2ドライブ)	298,000	44,800
	PC-80S31(5″2D 2ドライブ)	168,000	47,800
	PC-8831-MW(5″2HD 2ドライブ)	138,000	59,800
	PC-9881(5″2D 2ドライブ)	390,000	79,800
	PC-9881N(8″2D 2ドライブ)	270,000	84,800
	PC-8881((8″2D 2ドライブ)	448,000	84,800
	PC-6031(5″1D 1ドライブ)	89,800	19,800
	PC-6031SR(3.5″2D 1ドライブ)	59,800	29,800
シャープ	MZ-80BF(5″2D 2ドライブ)	———	39,800
	CZ-300F(3″2D 1ドライブ)	79,800	9,800
	CZ-502F(5″2HD 2ドライブ)	118,000	59,800
	CZ-502F(5″2D 2ドライブ)	99,800	54,800
	CZ-503F(5″2D 1ドライブ)(新品)	49,800	35,000
	CZ-503F(5″2D 1ドライブ)	49,800	29,800
アイテム	disk 80 MarkIIPC(5″2D2ドライブ)	128,000	29,800
エプソン	TF-10PC(5″5D 2ドライブ)	128,000	29,800
	TF-10FM(5″2D 2ドライブ)	128,000	44,800
	TF-20PC(5″2D 2ドライブ)	168,000	29,800
	TF-20FM(5″2D 2ドライブ)	168,000	39,800
	TF-20apple(5″2D 2ドライブ)	198,000	29,800
工人舎	KD-390PC(5″2D 2ドライブ)	148,000	32,800
ロジテック	QDM-01(MSX専用クイックディスク)	34,800	19,800
	K-305PC(5″2D 2ドライブ)	148,000	34,800
	K-305FM(5″2D 2ドライブ)	148,000	48,000
	LFD-550PC(5″2D 2ドライブ)	148,000	34,800
	LFD-550FM(5″2D 2ドライブ)(新品)	148,000	59,800
	LFD-881(8″2D 2ドライブ)	———	79,800
富士通	MB-27607(5″2D 1ドライブ)	———	34,000
SONY	HBD-20W(3.5″2DD 1ドライブMSX用)	44,800	34,800
任天堂	ディスクシステム(新品)	15,000	11,800
各社	PCシリーズ対応フロッピーディスク	———	32,000～
	20MBハードディスク(I/F付)(新品)	———	78,000
	パソコンデーターレコーダー	———	4,800
プリンター			
NEC	PC-PR201CL(136桁24ピン漢字ドット)	298,000	69,800
	PC-PR101E(80桁24ピン漢字ドット)(新品)	99,800	69,800
	PC-PR101(80桁24ピン漢字ドット)	178,000	49,800
	PC-PR101L(80桁24ピン漢字ドット)	158,000	54,800
	PC-PR101TL(80桁24ピン漢字熱転写)	79,800	45,000
	PC-PR406(80桁24ピン漢字熱転写)	99,800	34,800
	PC-8822(80桁18ピン漢字ドット)	234,000	29,800
	NM-9300S(80桁24ピン漢字ドット)	253,000	57,000
	NM-9950(136桁24ピン漢字ドット)	245,000	79,000
	PC-8023C	158,000	15,800
	PC-8027	99,800	19,800
	PC-6021	39,800	12,800
	PC-PR401	49,800	14,800
	PC-PR103	89,800	15,800
富士通	MB-27411(80桁24ピン漢字ドット)	———	39,800
	MB-27407(FM用熱転写プリンター)	———	19,800
エプソン	VP-80K(80桁24ピン漢字ドット)	159,000	49,800
	VP-135K(136桁24ピン漢字ドット)(新品)	198,000	89,800
	AP-80K(80桁24ピン漢字熱転写)	69,800	32,800
	FP-80K(80桁16ピン漢字ドット)	189,000	21,800
	MP-80K(80桁16ピン漢字ドット)	189,000	14,800
	MP-130K(136桁24ピン漢字ドット)	510,000	29,800
	SP-80PC	62,800	17,000
	RP-80PC	89,000	16,000
	MP-80III F/T	138,000	12,800
精工舎	GP-550M-PC(80桁16ピン漢字ドット)	89,800	19,800
	GP-550E-PC(80桁16ピン漢字ドット)	118,000	19,800
	GP-550E-FM(80桁16ピン漢字ドット)	118,000	19,800
	GP-250F	69,800	8,900
	GP-500F	49,800	12,800
	GP-100FM	———	6,800
スター	TR-24PC(80桁24ピン漢字熱転写)	67,800	22,000
	G-10XP-J(80桁16ピン漢字ドット)	———	19,800
シチズン	CKP-5240PC(136桁24ピン漢字ドット)	145,000	79,800
シャープ	CZ-8PK2(80桁16ピン漢字ドット)	134,800	19,800
	MZ-80BP5	———	18,000
	MZ-80P6	———	23,800
	MZ-1P09(MZ-1500専用カラープリンター)	———	14,800
グラフテック	WX-4671(X-Yプロッター)	———	44,800
ソニー	PRN-C41	———	19,800
ヤマハ	PN-01	89,800	19,800
スーパーブレイン	SX-85C	89,800	13,800
各社	PC、FM、X1、MSX対応プリンター	———	6,800～
ディスプレイ			
NEC	PC-KD854(4000文字アナログ)	89,800	42,800
	PC-KD551(4000文字デジタル)	118,000	39,800
	PC-8853N(4000文字デジタル)	168,000	44,800
	PC-TV351(4000文字アナログ、デジタル、TV)	129,800	58,000
	PC-TV352(4000文字アナログ、デジタル、TV)	115,000	59,800
	PC-8054(2000文字デジタル)	89,800	24,800
シャープ	MZ-1D17(4000文字デジタル)	124,000	39,800
	CU-14A4(4000文字アナログ、デジタル)	89,800	38,000
	CZ-600D(4000文字アナログ、デジタル、TV)	129,800	69,800
	CZ-8300(4050、2000文字、アナログ、デジタル、TV)(新品)	98,000	74,000
	CZ-820D(2000文字デジタル、TV)	79,800	37,800
	CZ-811D(2000文字デジタル、TV)	89,800	36,800
	CZ-802D(2000文字デジタル、TV)	128,000	34,800
	CZ-801D(2000文字デジタル、TV)	99,800	29,800
TAXAN	SV-650(4000文字、アナログ、デジタル)(新品)	89,800	47,800
東映	FTC-120TS-A1(4000文字アナログ、デジタル)(新品)	99,800	48,000
	FTC-1455H(4000文字、デジタル)	138,800	46,800
富士通	MB-27343	79,800	19,800
各社	4000文字カラーモニター(アナログ、デジタル)	———	39,800～
	2000文字カラーモニター	———	19,000～
	1000文字カラーモニター	———	14,000～
周辺機器、他			
NEC	DATAX SP2400FAST(モデム)	99,800	29,800
	PC-6041(グリーンモニター)	49,800	9,800
シャープ	MZ-1X19(1200bpsモデムホン)	98,000	34,800
	MZ-1X22(300モデム)	21,800	6,900
マランツ	LV-11CD(LV、CD、CDV新品)	148,000	119,000
ワコム	WT-460M(タブレット)	———	29,800
	WT-400M(タブレット)	———	59,800
各社	G3規格FAX(新品)	———	75,000～
	6インチカラーTV(新品)	59,800	34,800

★中古商品は商品の変動が激しい為、必ずお電話で在庫を確認し、予約の上お申し込み下さい。

NEC DAT 大特価

デジタルオーディオテープ KD-1000(新品)



定価~~¥198,000~~

限定5台 大特価 ¥118,000

その他中古品の在庫多数あります。お電話にて確認して下さい。

★毎週土曜・日曜及び祝・祭日は"ソフト激安フェア"開催中!! 渋谷駅前店にみんな集まれ!!

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

マイコン・ワープロ・周辺機器・ソフト・書籍などまとめて
全国ネットであなたのマイコンを

日本マイコン流通センターからの 耳よりな お知らせ!!

お知らせ① 当社広告に掲載しております商品は、¥30,000以上ならばすべてクレジットによるお求めが出来ます。又、ボーナス払いの併用も出来ますのでお気軽にお問合せ下さい。

お知らせ② 広告ページ数などの関係上、掲載できない商品も数多くあります。各社マイコンをはじめ、周辺機器、ソフト等も取り扱っております。又、商品を組み合せての合計クレジットも可能です。お気軽にお問合せ下さい。

お知らせ③ ソフト販売価格表が出来ました//

●下記の販売価格表が出来上りました。申し込み方法を良く読んでお申し込み下さい。

Ⓐ PC-9801用新品ソフト価格表
Ⓑ PC-8801用新品・中古ソフト価格表
Ⓒ ファミコン用新品・中古ソフト価格表
Ⓓ MSX・MSX2用新品ソフト価格表

■価格表お申し込み方法■

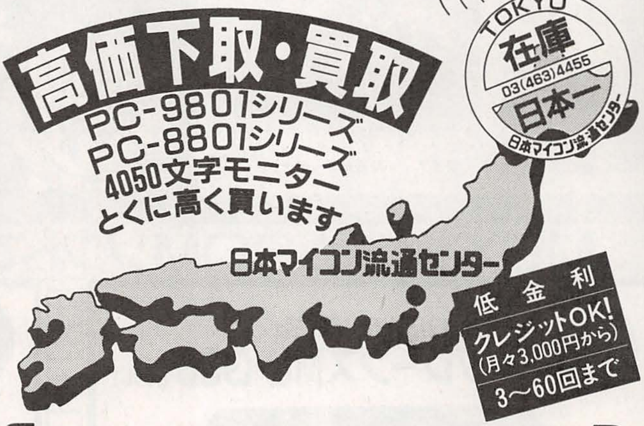
封筒に切手¥240分を入れて、
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F
㈱日本マイコン流通センター「価格表係」

へお送り下さい。一週間程で上記価格表(Ⓐ Ⓑ Ⓒ Ⓓすべて)と購入申込書をお送り致します。

お知らせ④ 渋谷駅前店にて毎週土曜、日曜、ソフト激安フェアーを開催中//通常特価を更に割引き//お近くの方、是非ご来店下さい。
尚、誠に勝手ながら5月8日㈰は棚卸のため休業させて頂きます。

高価下取・買取

PC-9801シリーズ
PC-8801シリーズ
4050文字モニター
とくに高く買います



低金利 クレジットOK! (月々3,000円から) 3〜60回まで

下取・売却をお急ぎの方は直接現品を宅急便などで下記へお送り下さい。

●下取りご希望の場合は、一週間以内に、ご希望商品と下取分代金差し引きの請求書をお届け致します。
●売却ご希望の場合は、現品が着き次第、3日以内に高価買取り代金をお届け致します。
●下取り・売却どちらの場合も周辺機器、ソフト、書籍まで全て高価でお引取り致しますのでまとめてお送り下さい。
●直接お送り頂く場合は下記の宛先に、MK係を必ず御記入して下さい。
注意 NEC・シャープ・富士通以外の機種や、MSX・ゲーム機などはお電話にてお問合せ下さい。買取りができない場合があります。

今月のお買得中古品

SHARP X1C セット



X1C(CZ-801C)	¥119,800
2000文字カラーモニター	¥ 49,800(相当)
合計定価	~~¥169,600~~(相当)

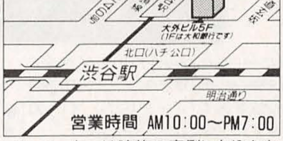
セットで ¥30,000

回数	1回目	2回目以降
3回	¥10,400	¥10,400
6回	¥ 5,300	¥ 5,300
10回	¥ 3,900	¥ 3,200

全国どこでもお電話一本で即、お届け!

東京受付 03[463]4455 (ヨシココ)
大阪受付 06(364)1258/福岡受付 092(751)3901
※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。 FAX. 03(463)2394

ぜひご来店下さい。



営業時間 AM10:00〜PM7:00

日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 エレベーターは建物の裏側にあります。
●お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊟6400197〕〔三井銀行 渋谷支店㊟5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊟1133110〕〔協和銀行 渋谷支店㊟451454〕

キリトリ線

《無料見積申込書》の利用方法

忙しくてお電話のできない方の為に無料見積り申込書を用意しました。内容ご記入の上郵便にてお送り下さい。7日〜10日程で当社より見積り結果とお取引き方法の説明書をお送り致します。又、FAXにての見積り申込みもお受け致します。

注意 この見積申込書はあくまでも見積りの申込みです。商品購入をお決め頂いている場合は当社広告5P目の申込方法をご覧下さい。

《無料見積申込書》 昭和　年　月　日 日本マイコン流通センター御中

下取り機種			ご購入機種(新品)			中古品ご購入希望機種		
メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価

フリガナ お名前		ご住所	〒	TEL	

購入予定日	年　月	職業		年令	才	購入方法	現金・クレジット	分割の場合の希望額	月々　円ぐらい

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、お送り下さい。見積と便利で簡単なお取引き方法の説明書をお送り致します。★下取品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。

Ⓑ 5月号

激安中古マイコン 日本マイコン流通センター 広告8ページ目
月々3,000円よりクレジットOK! 全国通信販売OK!

NIDECOM SOFT
for Better Computer-Living

極楽(エンターテイメント)、痛快(フィーリング)。まるかじり!



ARKANOID II

ジョイコントローラ付!
(ボリューム方式)

MSX-12■アルカノイドII　定価6,800円　● MSX2 MegaROM

あのアルカノイドが、IIに進化して帰ってきた。ふたりで戦うVSゲーム機能!ゲーム画面を自分で作れるエディット機能を搭載!しかも画面数は約2倍にアップ(対前作比)。アイテムも増えて、興奮度200%まちがいなし!

画面はテーブルゲーム用です

Super PIERROT スーパーピエロ

MSX-13■スーパーピエロ　定価5,800円　● MSX MSX2 MegaROM

パワーボール作戦で派手に攻撃か、それともEXTRA作戦でゆくか。作戦選択は君の判断しだいだ。最強アイテムは、なんと丸太ン棒。がんばれ、ぼくらのスーパーピエロ。敵キャラだって魅力いっぱいだ!

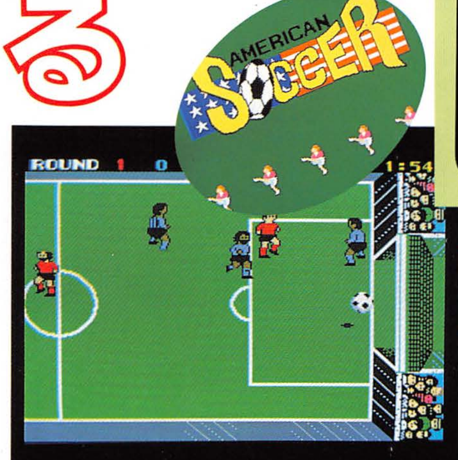




Victorious NINE II 高校野球編

MSX-11■ビクトリアスナインII
定価5,800円　● MSX2 MegaROM

誰もが興奮する、夏の全国高校野球大会。その出場ナインのデータがインプットされ、まさにわが家が熱闘・甲子園!となってしまうのだ。2人で対戦も、2人対コンピュータの対戦も、もちろん1人でもOK。負けたらグランドの土を持ち帰ろう。



AMERICAN SOCCER

アメリカン・サッカー

MSX-15
■アメリカン・サッカー　定価5,800円 ● MSX2(ROM版)

面倒なルールは一切なし!オキテやぶりのサッカーゲームだ。プレイヤーどうしの激しいボディチェック、スライディングしての強烈な足ばらい。過激なプレイが、カラダ中を熱くする。ファイティング、スピリットこそが勝利へのカギを握る!

The COCKPIT

MSX-14■ザ・コックピット
定価6,800円　● MSX2 MegaROM

進入灯を見ながら、画面に表示される11の航空計器を駆使する夜間着陸は、ハイ・テクニックの極致。気分はほとんどパイロットのリアルタイム・フライト・シミュレーションソフトだ。プロ・パイロットの偉大さが体感できる本格派!





(提供:JALフォトサービス)

株式会社 ニデコ

〒101 東京都千代田区外神田1-3-7
■システムコンピュータ営業部/☎03(253)0761(代)FAX03(253)0984
■コンピュータプラザ・ニデコ/☎03(251)8061(代)
●ニデコムソフトは全国有名パソコンショップでお求めいただけます。

MSX は、16KB以上の機種でお楽しみください。
MSX2 は、メインRAM64K/V-RAM128K以上の機種でお楽しみください。
MegaROM は、1メガビット以上の大容量メモリーを搭載したROMカートリッジです。

電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111 定価380円(送料80円) 雑誌18361-05 T4911836104387